[Pagina 1 - Fără text extras]

Kata Palocsay Kisó

•

IMPROVIZAȚIE DE PPUPUȘI

gândire animată

și tehnici de animație

Kata Palocsay Kisó

IMPROVIZAȚIE DE PPUPUȘI

gândire animată

și tehnici de animație

CLUJEAN UNIVERSITY PRESS

2023

Consilieri stiintifici:

Dr. Levente Kovács, director, profesor emerit

Conf. universitar Dr. Raluca Sas Marinescu

Coperta: Rebeka Hatházi, ilustrație din spectacolul Autoportret

cu marionetă, cu Kata Pánczél

Foto: Rebeka Hatházi

ISBN 978 -606-37-1800 -7

Universitatea Babeş -Bolyai

Presa Universitară Clujeană

Director: Codruţa Săcelean

Str. Hasdeu nr. 51

400371 Cluj -Napoca, România

Tel./fax: (+40) -264-597.401

E-mail: editura@editura.ubbcluj.ro

http://www.editura.ubbcluj.ro/

5

Tartalomjegyzék

Cuprins

Cuprins

PREFAȚĂ

Nu a existat niciodată așa ceva în domeniul pregătirii păpușarilor.

lucrare rezumată în limba maghiară.

În scris, putem urmări procesul prin care a

profesor de artă conduce elevii pe o cale care îi ajută să găsească

ei înșiși, ceea ce le oferă putere și încredere în sine pentru a crea. Îi întărește,

oferă o oportunitate pentru imaginația lor de a se înălța liber. În mod constant

ei caută și găsesc. Singuri și cu semenii lor. Exact ca

atunci necesare pe calea lor.

Îl ia pe student de mână și deschide noi uși pas cu pas.

pentru el. Cu răbdare, ca o mamă care urmărește un copil mic, apoi face un nou

prezintă o oportunitate.

Cartea umple un gol imens și îi putem fi recunoscători autorului

și-a notat și și-a sistematizat opera pe câteva decenii. Principalele vânzări sunt următoarele:

El a descris-o într-un mod care a făcut ca metoda sa să fie transferabilă. Cititorii sunt a

Ei pot vedea procesul în carte și pot obține idei din acesta. Voinţă

pot modela sarcinile în felul lor și poate în unele dintre elementele lor

pot primi feedback cu privire la propria activitate. Ei pot simți asta

Poate că au încercat ceva asemănător în detaliu, dar nu a funcționat.

într-o metodă de înregistrare. Seria de exerciții se bazează pe un fundal teoretic puternic

suporturi, care se încadrează bine în sarcini.

Cartea reprezintă puternic încrederea autorului în păpuși,

credinţă.

Ideea care iese în evidență în ea este că păpușarul, homo

Îl înfățișează pe Ludens ca pe o persoană creativă, care experimentează constant.

Vibrant din toate punctele de vedere, deschis, imaginativ, cu simtul umorului

persoană binecuvântată. Gândirea artistică a autorului este decisivă,

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

12 dar toate domeniile complexității genului de păpuși sunt subliniate, cel

muzica, drama, poezia și creația și

procesul acestuia.

Cartea este despre Babele din Cluj-Napoca - Universitatea Bolyai, secția de păpuși

Lucrarea cuprinzătoare a semestrului introductiv al cursului de improvizație cu păpuși

prezintă. Este format din aproape o sută de sarcini interconectate, care

cu explicația ei. Acestea sunt: minunata cunoștință cu mâinile noastre, the

cu gesturile noastre, textile, diferite materiale, obiecte și

cu role speciale din burete. Percepția, experiența,

Se dezvoltă procesul de experimentare, de mișcare și de creare a figurii

scenelor li se oferă text sonor și ușor de înțeles. Toate acestea sunt construite unele pe altele,

oferind o situație incitantă cu mult umor și râsete.

Pe lângă cei implicați în păpuși, educația artistică este

metoda este importantă și aplicabilă în domeniu, pentru că este tocmai imaginația – și

Dezvoltarea imaginației, creația creativă sunt în centru.

Aceasta este METODA MICĂ!

Andrea Szekely

21 martie 2023. Budapesta

13

INTRODUCTIV

Predau improvizație cu păpuși la Cluj-Napoca la „Babe ș-Bolyai”

Departamentul de Teatru Maghiar al Facultății de Teatru și Film a Universității de Știință și Tehnologie

În institutul său. Pentru studenții actoriei. Pregătire de licență și master

în cadrul acestuia. La începutul pregătirii păpușarului, la începutul anilor 2000

La fel am predat la Universitatea de Arte Szentgyörgyi din Târgu Mureș.

Departamentul lui Stephen.

În acest timp mi-am dezvoltat propriul sistem și

metodă prin care încerc să găsesc o cale cu elevii mei

să exploreze și să ne plimbăm împreună. Această metodă nu este nouă pentru că totul

sarcina, exercițiul este original, ci mai degrabă pentru că abordarea,

ordinea sarcinilor și a subiectelor este diferită. Improvizația este un subiect practic,

De aceea exercițiile sunt coloana vertebrală a cursului pe care îl recomand.

Aceste exerciții sunt:

1. cunoscut păpușar clasic - exerciții, studii (Óhidy

Exercițiile pentru mâini ale lui Lehel sau studiile de animație ale lui Yves Joly), care sunt

L-am încorporat în ansamblul mai mare cu modificări și completări;

2. de la creatorii unor tendințe pedagogice actoricești semnificative

exerciții de actorie (K. Sz. Stanislavsky, Michael

Checkhov, Robert Cohen, Keith Johnstone), care au fost incluși în antrenamentul de păpuși

L-am modificat si aplicat in functie de caracteristicile sale;

sau

3. exerciții proprii, originale.

Ca păpușar începător, am învățat de la păpușarul Ildikó Kovács

cele mai multe. El a spus: „Sarcina principală este să respecte

personalitatea elevului. La urma urmei, valoarea fiecărui artist stă dincolo de talentul lor.

„lumea lui personală”.

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

14 De aceea conținutul, formularea și succesiunea exercițiilor,

apare ca un fel de oportunitate. O potecă pe jos și care

în toate cazurile, încearcă să părăsească libertatea. O metodă care

care stimulează în primul rând energiile creative, spiritul creativ și dorința de a juca

încearcă să scoată la suprafaţă atitudinea în care tehnica obligatorie

dincolo de cunoaștere, de a ne cunoaște pe noi înșine, de a ne extinde viziunea asupra lumii și

Scopul principal este de a învăța un fel de limbaj al păpușilor.

Stăpânește limbajul păpușilor și vorbește-l independent

și pentru mine înseamnă asta ca individ artistic independent, creativ

ne exersăm profesia.

Realizarea de păpuși de Lukász Liane, Anelie, Teatrul de Păpuși din Cluj

Am învățat de la un fost păpușar. Tot ce este valabil și proaspăt până astăzi

i-a caracterizat opera creatoare. Ii redescoperim marionetele an de an.

cu elevii mei.

Ce face pe cineva o persoană creativă liberă și când se întâmplă?

marionetă, nu poate fi măsurată în zile, ani sau semestre universitare. THE

Un păpușar, ca orice artist, se dezvoltă și se antrenează pe tot parcursul vieții.

te.

Cu toate acestea, în lumea noastră „cu cronometru”1, următorul material este a

o propunere organizată care durează un semestru

Poate forma materialul pentru un curs de improvizație cu păpuși. Semestrul introductiv. The

primele introduceri în gândirea și tehnicile animației. Acestea sunt

pași – într-o ordine inutilă –:

1. animație manuală,

2. animație textilă,

3. animarea diverselor materiale,

4. animație obiect,

şi

5. animație cu role de burete.

1 E. Ionesco: Jacques sau supunerea c. unul dintre motivele recurente ale operei sale.

Cinci subcapitole, cinci căi, cinci opțiuni pentru același scop

abordare: a aduce la viață un obiect neînsuflețit.

Ele nu reprezintă un proces care se desfășoară uniform, pe cât de diferit

Pentru studenții cu constituții diferite, desigur, sunt posibile căi diferite. Cui îi pasă ce?

mai aproape, unde se întâmplă miracolul: poate fi propria lui mână, dar poate fi și

că acei câțiva metri de mătase, sau poate cel folosit de el

o râșniță de cafea, o bucată de țeavă de canalizare sau chiar creatura cu role de burete

reușește mai întâi să-l reînvie. În acest caz, în loc de oameni și obiecte,

Experimentăm legătura dintre păpușar și păpuș. Acel sistem de relații,

în care nici una dintre părţi nu există fără cealaltă. Când suntem deja reciproc

se definesc reciproc. Acest lucru se poate face prin orice mijloc, cu orice obiect și

Se poate întâmpla oricând și este o experiență extrem de personală.

Aceste experiențe personale te fac să te îndrăgostești de studenți.

păpușii. Dar oricine le poate personaliza după bunul plac și pe gustul său.

Nu în ultimul rând, mulțumesc trecutului și prezentului

Vă mulțumesc că mi-ați fost tovarășii în spectacolul de păpuși pe care l-am avut mereu împreună!

[Pagina 17 - Fără text extractibil]

17

CAPITOLUL I

Mâna – lumea sentimentelor

Să vedem cu mâinile noastre!

Una dintre primele propoziții coerente ale fiicei mele Rebeka a fost:

— Lasă-mă să văd cu mâna! A fost o cerere emoționată, la care s-a răspuns mereu la fel

a confirmat cu un gest nerăbdător, de rugăciune: brațul său drept era obiectul de interes,

I-a întins-o ființei vii și i-a închis-o în palmă, arătând în sus, de mai multe ori.

patru degete: arătător, mijlociu, inelar și mic. Asta atunci

sa întâmplat când a văzut ceva care i-a stârnit interesul și

voia să o cunoască mai bine. Nu a fost mulțumit de ceea ce a văzut când a văzut

Voia să o „vadă” (atinge, simți, îmbrățișeze) cu ochii și cu mâinile.

Esențial pentru experiențele de învățare și experiență ale copiilor mici

o parte din ea este atingerea. Bebelușii sunt fascinați de tot ce văd nou.

ei ating, privesc, simt și apoi „gustă” din

în speranţa de a obţine cât mai multe informaţii. În anii noștri mai în vârstă

cu toate acestea, ne bazăm tot mai mult pe viziunea noastră pentru a înțelege lumea,

Informațiile obținute prin alte simțuri devin din ce în ce mai puțin importante.

Gustul, atingerea și simțirea sunt considerate din ce în ce mai mult considerații practice.

se întâmplă. Există mai puțin spațiu și timp pentru a vă minuna de detaliile fine.

a detecta. Cererea este, de asemenea, în scădere. Știm din ce în ce mai multe, dar noi

Acest lucru face percepția mai superficială. Cunoștințele dobândite sunt

prejudecăți, potop de informații, lipsă de timp și obiceiuri toate -

fac atingerea din ce în ce mai clișeică, nesemnificativă și banală

rol. Desigur, acesta nu este un fenomen comun, dar din păcate

este în mare măsură valabilă.

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

18 Uneori, o atingere incitantă mă scoate din viața de zi cu zi -

experienţă. Ar putea fi o suprafață lustruită perfect netedă care te surprinde.

cu complexitatea sa, netezimea sa, aproape catifelarea sau a

senzația catifelată a unei păstaie care conține semințele unei lăcuste negre. Dar nu numai plăcut

Mă gândesc la experiențele tactile conștiente care trezesc reacții. Ele pot fi

accidentală sau neplăcută. Știm că gheața este rece și tare,

totuși după câțiva ani de pauză, când ne plictisim să patim pe gheață

Între timp, suntem surprinși și ne familiarizăm cu gheața și ea

prin atingere.

Relațiile noastre personale ar fi, de asemenea, semnificativ îmbogățite dacă

am acorda mai multă atenție informațiilor pe care le obținem prin atingerea noastră. La urma urmei, asta

o modalitate de a experimenta situațiile mai profund și cu adevărat este să te uiți unul la altul

pentru o monitorizare mai intensivă. Dacă mai avem timp să ne întrebăm,

să trăiești sentimentul și să-l lași să devină o experiență, cunoaștere, emoțională

se transformă în avere, câștigăm mult. Amélie1 favorită

Ocupațiile sale includ să-și murdărească mâinile cu semințe și

în pungi pline cu fasole uscată. În film, scena aduce bucurie și zâmbete

Îi face pe cei mai mulți spectatori să creadă că acest lucru este copilăresc.

manifestare, deși cu greu se poate numi așa, din moment ce noi toți

ne cunoaștem pe noi înșine.

Dar de ce nu am petrece câteva secunde într-o astfel de acțiune?

De ce să nu lăsăm eul nostru copil să fie eliberat prin atingere?

mergând pe calea lui?

Pentru că suntem adulți și avem sarcini mai serioase, mai importante.

aștepți? Probabil că o vom face, dar ne vom grăbi. De câte ori face

lumea adulților pentru copii: nu înțepe, nu înțepe, nu se întoarce, nu

framanta etc. Totusi cat de mult inseamna sa continui sa incerci pana la dat

Înțelegem fiecare mesaj al materialului. Poke până când se simte corect.

apare schimbarea, continuați să vă întoarceți până când sunteți complet mulțumit și

framanta nu numai cat este absolut necesar, ci chiar mai mult

1 Viața minunată a lui Amélie, c. personajul principal al filmului (Audrey Tautou)

CAPITOLUL I. Mâna – lumea sentimentelor

19 de asemenea, până devine o plăcere, când nu mai este un bun

Acest proces nu servește niciun scop definibil, ci doar

Accentul se pune pe actul atingerii. Pentru că chiar și adulții, dacă sunt mai adânci

Daca vrei o relatie, daca vrei sa te reincarci, suni instinctiv

folosind gestul și atingerea. Corpul și instinctele lui adesea

Îți spun să „vezi cu mâinile” și tu!

Dar dacă el aude cu adevărat asta este o cu totul altă întrebare.

inspirație interioară, sau dacă da, o iei în serios? Dar atunci

de fapt, se ia în serios pe sine și lumea în care există.

În forma sa cea mai serioasă și pură.

Ca un copil.

Să nu vedem doar cu ochii noștri. Știm că și inimile noastre sunt capabile

pe ea, chiar și mâinile noastre. Dar nu ar trebui doar să știm asta și să o spunem, dar

o experimentăm în practică. Să încercăm cum este fără el.

Nu avem o previzualizare a ceea ce se întâmplă, dar urmărim cu atenție ceea ce se întâmplă.

O experimentăm prin percepție și percepție. Nu clasificăm, nu

explicam noi. O acceptăm așa cum este. În acest fel, poate putem depăși superficialul

cunoștințe și pentru a câștiga experiență în straturile mai profunde. Pot fi

Astfel putem stabili o conexiune realistă cu lumea exterioară.

Dacă putem vedea din nou cu mâinile noastre, atunci totul va fi

cu siguranță le vom arăta, ne putem aduce păpușile la viață cu ele,

vom putea evoca minuni simple din obiecte neînsuflețite.

1. Exercițiu:

Lasă-mă să-ți văd mâna cu mâna mea!

(exercițiu în pereche)

Preparate:

Ne așezăm unul față de celălalt în perechi, suficient de departe unul de celălalt

putem ajunge cu ușurință unul la coatele celuilalt. Facem exercițiul cu ambele mâini.

Cursul exercițiului:

Cu ochii închiși (de preferință într-o cameră întunecată) și în liniște deplină, explorăm,

Atingem mâna partenerului nostru care stă vizavi de noi. Pe semnal extern: „Vă rog, încet

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

20 să terminăm exercițiul și să ne luăm rămas bun de la partenerul nostru printr-un gest.” mâinile

Își iau rămas bun unul de la celălalt și deschidem ochii.[2]

Consecințe:

După finalizarea exercițiului, vom răspunde la următoarele întrebări câteva minute mai târziu:

„Ce surprize am pentru mine?”

"Dacă mâna însoțitorului tău ar fi un om, cum ai văzut-o? Cum ai recunoscut-o?"

Cum l-ai descrie?[3]”

Note:

Începem „descoperirea” pe un semnal unificat. Să încercăm să avem un fel de dialog

să ne dezvoltăm împreună cu partenerul nostru. Să ne cunoaștem pe rând, uneori ne dăm drumul complet

mâna noastră, lăsați partenerul nostru să o exploreze după bunul plac și crede de cuviință, din moment ce

Esența acestui exercițiu nu este doar obținerea de informații. Cel puțin la fel de important este

experiență care ne permite să ne lăsăm mâinile deschis și natural

pentru colegul nostru de joaca. Dar să nu renunțăm complet la inițiativă! Dacă

simțiți semnalul[4], profitați de ocazie și începeți să explorați în profunzime

Ne-a dat o mână de ajutor. Și în acest proces, nu este un superficial continuu

nu condus de o constrângere de a obține informații, ci mai degrabă de o prezență concentrată

curiozitate.

Durata exercițiului este de aprox. 4 minute.

2 Un semn al succesului exercițiului este atunci când privirile cuplurilor se blochează din nou și

prima lor reacție spontană este zâmbetul calm cu care se salută și

ei recunosc tot ce au făcut mâinile lor (în cele din urmă cele două) cu un oftat eliberator și satisfăcător

persoană) sa întâmplat.

3 Deși la începutul exercițiului încă credem că ne cunoaștem foarte bine, suntem conștienți

suntem familiarizați cu calitățile și caracteristicile celuilalt, dar până la urmă suntem încă surprinși

Să descoperim câte detalii importante nu am observat până acum. Ne dăm seama că

Câte informații am obținut în timpul acestui exercițiu simplu?

admitem cât de greșit am greșit când am creat o imagine bazată exclusiv pe viziunea lor

despre partenerul nostru. de ex. „Știam că are mâini mici, dar atât de mult...”, „Nu m-am gândit niciodată

„Mă întreb cum are o piele atât de delicată și mătăsoasă, deși este băiat și are mâinile mari”.

În același timp, învățăm și multe despre noi înșine. De exemplu: „Mâna mea se potrivește perfect în ea”.

în a lui, atât de mic.", "Cât de inflexibilă și de rigidă este mâna mea, în comparație cu a lui..." The

Surpriza este, desigur, mai mare cu cât lucrăm mai mult cu un cunoscut. Acesta este

practica este primul pas, atunci când prin atingere neexploatat anterior

Lumea se deschide în mâna ta.

4 Prin semn nu mă refer la o anumită strângere de mână sau alt gest, ci mai degrabă la

moment în care partenerii, ca urmare a acestei atenții reciproce armonioase,

își dau instinctiv unul altuia inițiativa.

 2. Exercițiu:

Lasă-mă să-ți văd fața cu mâna mea!

(exercițiu în pereche)

Preparate:

Acest exercițiu este o continuare a celui precedent.5 Pregătirile sunt și ele aceleași ca și precedentul.

cu practica.

Cursul exercițiului:

Procesul este același cu exercițiul anterior, cu diferența că acum

Ne atingem reciproc fețele, capetele și gâturile.

Consecințe:

Punem aceleasi intrebari ca in cazul precedent, doar in fata partenerului nostru.

referitor la.

Note:

Comentariile din exercițiul anterior se aplică și aici.

3. Practică:

Joc de memorie

(practica individuala)

Preparate:

Să colectăm douăzeci până la douăzeci și cinci de obiecte mici, cât mai diferite unele de altele,

apoi ascunde-le într-o pungă. Ne așezăm în cerc, unul dintre noi închide ochii, ceilalți

Îi pregătesc cinci obiecte.

Cursul exercițiului:

După ce jucătorul legat la ochi a atins cele cinci obiecte, celorlalți li se cere să o facă

a face modificări6. Aceasta poate fi de mai multe tipuri: pot fi luate sau

pot adăuga obiecte noi, dacă este posibil să modifice un obiect dat, o fac7,

sau pur și simplu schimbați poziția obiectelor. Apoi ușa închisă din nou

Jucătorul cu ochiul drept atinge din nou obiectele și numește modificările.

5 Aplicarea celor două exerciții unul după altul, dincolo de descoperirea importanței atingerii

Are, de asemenea, un efect de teambuilding și de dezvoltare a personalității.

6 Trebuie să avem grijă să nu se facă schimbări împotriva acestei săli de sport, jucătorii nu ar trebui

puneți capcane unul altuia.

7 De exemplu: deșurubesc capacul unei sticle, umplu o sticlă goală anterior cu apă,

poate cu apă fierbinte, sau scot șervețelele din cutia de șervețele etc

schimbările trebuie să fie tangibile.

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

22 Note:

Esența exercițiului este de a descoperi obiecte exclusiv prin atingere,

identificarea lor cu ajutorul fanteziei și al cunoștințelor existente. Informația

memorand-o si observand apoi diferentele dupa schimbare. Practica este

Pe lângă extinderea memoriei, dezvoltă și abilitățile motorii fine și percepția tactilă. Important

Precizia și concentrarea joacă un rol important. Atenție, joc cooperativ, nr

cursă cu obstacole și nu există niciun câștigător sau învins în echipă!

Despre mâna și mâna păpușarului

Mâna.

Mâna nu este bună, nici cuțitul8 – spune proverbul.

Dar, de asemenea, sfatul de luat la inimă este „Ceea ce atingi cu mâinile nu este ceea ce primești”.

„Trebuie să-l arunci cu un băț9” sau „Dacă nu-l ține cuțitul, folosește-ți mâna!”10

proverbe.

Sau poate că pune la cale ceva, sau poate că munca îi arde sub mâini,

Uneori are o mână lipicioasă, iar alteori mâna se mișcă repede. Dar

Putem fi mâna dreaptă a cuiva și nu este un compliment grozav să fii stângaci.

ei tin. Putem fi mână în mână cu partenerul nostru, la fel cum putem fi sub mâna lui.

putem lucra pentru cineva, dar îi putem și plesni în palmă și spune: iată mâna mea,

nu un trap de porc! , iar asta ne întărește promisiunea ca o pecete. Expresiile cunoscute sunt:

Nenăscut după o mână, nenăscut după o lopată, și că: Te-a făcut să simți greutatea mâinii lui,

sau: Mâna dreaptă nu știe ce face mâna stângă... și atunci cu siguranță că nu știe

putem spera la multe lucruri bune. Am putea enumera exemple mai colorate ca niciodată,

zicale și proverbe cunoscute despre mână: Cui în mână

găsit, El este fericit, de parcă nimic nu ar fi în mână, Ia-ți piciorul în mână!, El plânge în mână

Chestia este că un câine nu-și va lua pâinea din mână, totul iese din mână, nu

Dați lingura de gătit, Din mână în mână, Trebuie doar să întindeți mâna spre ea,

Își ia mâna de pe cineva, Își arde mâna, Ar trebui să-și placa mâna cu aur, Ar trebui

8 O. Gábor Nagy: Zicători și proverbe maghiare, Gondolat, Budapesta, 1966, p. 358.

9 Explicația lui O. Gábor Nagy: „ceea ce putem face ușor și simplu este o prostie”.

a face lucruri complicate” (I. m.)

10 Explicația lui O. Gábor Nagy: „cel care a fost părăsit de noroc să se ajute singur” (I. m.)

 să-i unge mâinile, mă spăl pe mâini!, mânerul sapei nu i-a rupt mâna, Multe mâini repede

gata.. și multe alte vorbe și proverbe mai înțelepte

scufundându-se încet în uitare, devenind mai uscată și mai săracă,

din vocabularul nostru! Citind aceste proverbe, putem interpreta

cu un gând: despre ce fel de personalitate vorbesc, în ce situație

Cum se comportă, ce gesturi și mișcări ale mâinii îi pot caracteriza?

Mâinile noastre.

Primele semne ale conștiinței noastre de sine sunt momentele în care ne dăm seama,

că mâna care rătăcește în câmpul nostru vizual și apoi pleacă este cu adevărat

ai noștri, suntem noi înșine. Separarea sinelui și a lumii exterioare

Primele sale experiențe sunt legate de vederea mâinilor noastre. „Copilul

Pentru el nu există eu și nici eu. Dacă mâna ta dispare din vedere, asta

probabil că simte că i-ar apărea zăngănitul sau chiar chipul mamei

departe. Încet, treptat, își dă seama că dacă își pune mâna aproape de ochi,

o vede când ține capul departe, nu o vede când întoarce capul în lateral, din nou

„O vede, dar dacă se uită înainte, o pierde.”11

Primele noastre jocuri includ observarea mâinilor noastre în mișcare și

explorare prin atingere și manipulare. „La vârsta de 3-5 luni, copilul

privind mâna lui în mișcare. În această activitate, mâinile se implică încet.

experiența mișcării și a vederii mâinii. deci senzorio-motorie

dobândește experiență. (...) Faptul că perspectiva noastră reflectă realitatea,

Necesită experiență diversă și dezvoltare pe termen lung. Cu mișcarea copilului,

cu acțiunile sale aproape că scanează lumea, corectând-o cu sensibilitate

impresii și ajunge să vadă lucrurile în adevărata lor amploare,

vezi în funcție de forma, culoarea lor, din circumstanțe aleatorii,

indiferent de situatii. Dezvoltarea ulterioară a dus la același lucru

reunesc experiențe diferite sau contradictorii despre o situație.

11 Ferenc Mérei – Ágnes Binét: Psihologia copilului, Gondolat, Budapesta, 1972, p. 60.

 Astfel, lumea vizionară a nou-născutului devine transformată prin experiență

lume stabilizată.”12

În funcţie de cât de importante rămân şi

se folosesc aceste tabele senzorio-motorii, femeie sau

șansele schimbării condițiilor de mediu sunt reduse

Chiar și ca adulți, putem privi lumea în adevărata ei lumină. Ce fel

în ce măsură recunoaştem diferenţa dintre existenţa obiectivă şi cea subiectivă

diferențe în relația dintre sine și lumea exterioară.

Relațiile noastre sociale sunt, de asemenea, influențate de capacitatea noastră de a

a descrie o persoană prin strângerea mâinii, forma mâinilor. Ne îndrăgostim.

ne simțim complet antipatici față de cineva prin gesturile sale,

de îndată ce îi vedem mâinile sau un gest, sau când îi strângem mâna.

Sunt oameni pe care îi putem înțelege dintr-un singur gest, cu altcineva

Am vorbit și am explicat ore întregi, dar nu am putut înțelege niciun cuvânt. Sunt cei care

contradicție în cuvintele sale și gesturile asociate acestora

simțim confuzia.

Unii oameni petrec ore întregi înfrumusețându-și mâinile, alții le înfrumusețează, iar unii o fac separat.

la un salon, de unde te vei simți mai încrezătoare și mai frumoasă

se.

Examinându-ne mâinile, ghicitorul citește despre întreaga noastră viață, chiar despre viitorul nostru.

Semnalele convenționale de mână comunică între culturi.

O serie întreagă de gesturi eterne, universale populează

glob. Palma ridicată, gestul mâinii poruncitoare

informații exacte pentru câinii, pisicile noștri, dar și pentru semenii noștri

ambele.

Mâna vă poate încânta cu mișcările sale ritmice – de exemplu,

în dans și mâncare –, cu virtuozitatea jocului său, atrage muzica de la instrumente, dar

mâinile noastre sunt la fel de capabile să vindece, să iubească cu pasiune și

provoacă și dureri crude.

12 Ferenc Mérei – Ágnes Binét: Psihologia copilului, Gondolat, Budapesta, 1972, 40 -41. pagină.

 Îndemânarea chirurgului, a magicianului, a actorului, a muzicianului, a hoțului de buzunare,

Succesul său profesional depinde și de dexteritatea lui manuală. Sau am putea menționa instalatorul,

dentist, bijutier, la care apelăm pentru service, ajutor,

pentru că știm că are „mâini de aur”. O comoară atât de sigură

în cazul în care îl asigură pentru milioane, sau pur și simplu îl protejează, îl apreciază și nu

nu în ultimul rând: se dezvoltă.

Stanislavsky notează că: „...actorul mai are

Este mai important să exersezi acasă decât pentru orice alt artist. The

vocea și respirația cântăreței, mecanica corpului dansatorului,

Un pianist trebuie să-și țină mâinile ocupate, ca să nu mai vorbim de ale lui

despre instrumentiştii de suflat care cântă nu numai cu mâinile, ci şi cu plămânii

ele lucrează, dar actorul lucrează cu mâinile, picioarele, ochii, fața,

lucrează cu mișcările sale, trebuie să exerseze plasticitatea, ritmul și

o gamă destul de largă de sarcini care vin odată cu pregătirea. (...) De fapt, știu unul

chirurg (chirurgia este tot o artă) care în orele libere face cel mai bun

se ocupă de un joc chinezesc complicat. În timp ce bem ceai, conversații

Ocazional, selectează dintr-o grămadă obiecte care abia sunt vizibile cu ochiul liber,

„să-și exerseze mâna", a spus el."13.

Mâna păpușarului.

Jocul cu păpuși este în primul rând o artă a mâinilor, așa cum este cel mai adesea

o tragem de maini, mutam marioneta cu mainile sau noi

controlăm tijele, firele, mânerele care îl întrețin, tot cu mâna

ridicăm firele care mișcă ab.

Dar mâna goală în sine, sau chiar doar umbra mâinii

poate fi și o marionetă. O păpușă care se află încă în corpul fizic al păpușarului

se naste. Mâna „începe păpușa"; mâna este „minimul păpușii" –

a spus reputatul păpușar, Ildikó Ková.14

13 K. No. Stanislavsky: Opera unui actor – Jurnalul unui actor student (traducere de Géza Morcsányi),

Gândire. Budapesta, 1988, pag. 594.

14 Ildikó Kovács Teatrul magiei, În: păpușarul Ildikó Kovács, Koinónia -OSZMI, Cluj-Napoca,

2008, pagina 96

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

26 Mâna poartă sens prin forma, mișcările, energia,

cu ritmul ei. Exprimă sentimente și evocă emoții în privitor.

El poate aduce povești la viață, le poate spune și le poate comunica.

Dincolo de abilitățile noastre fizice, puterea expresivă a mâinilor noastre poate fi dezvoltată. THE

Abilitățile noastre înnăscute sunt întotdeauna un avantaj, dar

Dexteritatea și expresivitatea mâinilor noastre, în cazul unui păpușar, este a

o cerință tehnică a meșteșugului, care poate fi stăpânită cu practică persistentă

poate fi dezvoltat într-un grad înalt.

Cele mai importante etape în stăpânirea acestei tehnici sunt următoarele:

- să ne cunoaștem mâinile, proprietățile mâinilor noastre

conștientizarea (avantajelor, dezavantajelor sale);

 proprietățile benefice (flexibilitate, rapidă, mică, delicată

capacitatea de mișcare, flexibilitate, concentrare musculară

etc.) dezvoltare și conștientizare ulterioară;

 circumstanțe tulburătoare (rigiditate, probleme de coordonare,

inflexibilitate etc.) a atenua, corecta, în cel mai bun caz

eliminarea, extinderea barierelor.

Aceasta înseamnă un flux de lucru care reprezintă o investiție pe termen lung.

păpușarului. Efectuând și repetând exerciții simple, poți

ne aducem mâinile într-o „condiție” astfel încât să nu reprezinte un obstacol pentru niciunul

în îndeplinirea unei sarcini de animație. Această cunoaștere este odată „în mâinile noastre”

„există”, după aceea trebuie doar să-l păstrăm proaspăt.

Muzicianul își menține mâinile cu cântare și exerciții pentru degete

agilitate, chiar și în spatele spectacolului scurt uluitor al magicianului

Este nevoie de multă muncă și practică.

„Rodolfo, cunoscutul magician, și-a adus odată fetița la

la un teatru de păpuși. În pauză, v-am arătat scena și

marionete. Am arătat câteva mișcări mai complicate și am avut o conversație lungă

în timp ce afirmă în mod repetat: „Nici nu știam că suntem atât de apropiați”.

Lucrăm într-o profesie conexe. De asemenea, trebuie să fii foarte atent

pe mâini și trebuie să exersezi mult, pentru că este alcătuit din multe mișcări delicate, mici

CAPITOLUL I. Mâna – lumea sentimentelor

27 alcătuiesc întregul. Și o mișcare greșită în piesă sau figură

„poate cauza un prejudiciu ireparabil caracterului său.”“15.

Păpușarul are „miracolul în mâini” atât la propriu, cât și la figurat.

într-un anumit sens și. Crearea miracolului este extrem de subtilă, abia perceptibilă

depinde de factori. Crearea iluziei este rezultatul cunoștințelor profesionale

de asemenea, astfel încât aceste cunoștințe sunt dezvoltate și perfecționate de toți cei care își iau profesia în serios

păpușar. Păpușa (dincolo de mișcarea sa fizică) este cea care o mișcă.

Mijloacele păpușarului de a-și exprima gândurile și sentimentele. Aceste sentimente

gesturile mâinii o scot la suprafață. Iată cum este creată premisa de bază a păpușilor:

aducerea la viață, animația, jocul magic cu miracolul simplu.

Mâinile noastre și expresia sentimentelor

Fiecare întâlnire este însoțită de emoții. Pe de o parte, astfel încât

cunoașterea evocă emoții în noi, iar pe de altă parte, în așa fel încât

Emoțiile ne conduc la recunoaștere. Simțurile (văzul, gustul,

miros, atingere, sunet) evocă emoții în noi. Deci atingerea

Creează sentimente și senzații care modelează și influențează mâna tactilă.

Mișcările, strângerea, moliciunea, ritmul și energia mâinii se schimbă.
în funcție de ce stimul fizic a primit prin atingere,
și ce fel de relație emoțională personală ai cu el.
„Omul, ca personalitate, în timp ce cunoaște și acționează,
în timp ce naturalul și socialul sunt în interacțiune
El trăiește toate acestea cu mediul și emoțiile sale. Și o trăiește în așa fel încât
De asemenea, se leagă de ei cu emoțiile sale. Emoțiile sunt stări ale ființei
cum ar fi bucuria, dragostea, mânia, frica, tristețea, rușinea,
depresie etc. Aceste trăsături pătrund în întreaga personalitate.”16
Păpușarul folosește memoria în opera sa ca
mâna ta reacționează diferit la atingerea unui ac și diferit la a

15 Lehel Óhidy: Școala Mișcării Păpușilor, Institutul de Cultură Populară, Budapesta, 1960, pag. 5

16 Gyula Csoma: Basic Psychological Knowledge, OKKER, Biroul Educațional, Budapesta, 1995, pag. 53.

când atingeți capul unui animal de pluș. Aceste sentimente sunt legate de obiectul în cauză.
cauzate de proprietățile sale (tensiune în cazul unui ac, de la o eventuală puncție)
din cauza fricii, în cazul unui animal de pluș este calm, sau
nerăbdarea de a repeta senzația plăcută, moale).
Obraztsov spune așa: păpușarul are două inimi – una pentru
în pieptul lui, în inima unui at. Poetic și în același timp extrem de figurativ
formularea esenței păpușilor. Inima care bate este un simbol al vieții,
De aceea intră în acțiune și inima simbolică a marionetei animate.
Formularea de mai sus presupune un proces foarte abstract,
De aceea ar trebui să inversăm direcția progresului: să începem de la concret la
spre abstract. Mai târziu, această cale înapoi (care

suntem suficient de conștienți de ea, o practicăm), o putem inversa oricând.

Atingerea creează senzații care provoacă forma și ritmul mâinii

energia sa se schimbă. Avem ocazia să observăm acest proces și apoi mai întâi

pentru a te face foarte profund conștient de asta pas cu pas. Mai târziu, când plecăm din

o experiență tactilă specifică, mâinile noastre vor lucra din memoria senzorială.

În practică, trebuie să ne schimbăm atenția: sentimentele,

energia, ritmul, gândurile, puterile expresive, simțurile

centrul său este transferat treptat la mână. Pentru a spune și mai simplu:

Experimentez lumea prin acest punct, iar „eu” este în acest punct

iese în lume printr-un punct. Aceasta va fi poarta de intrare între mine și lume.

Mâna mea.

Primul set de exerciții este format din exerciții individuale. Ca prim pas

Atingem diferite obiecte cu ochii închiși. Atenţie

se concentrează asupra reacțiilor mâinilor noastre. Următoarea sarcină este să înțelegem aceste sentimente

reproducerea conștientă în mâinile noastre. Atenție, acestea nu sunt expresii emoționale.

gesturi, ci consecințele gândurilor noastre! Din exterior, de multe ori abia se vede

Este vorba despre schimbări și vibrații vizibile. Stanislavski

avertizeaza:

„Nu putem suprima sentimentele, nu putem fi geloși,

a iubi, a suferi, doar gelozie, iubire, suferință

de dragul. Sentimentele nu trebuie forțate, pentru că acest lucru duce întotdeauna la

CAPITOLUL I. Mâna – lumea sentimentelor

29 cea mai dezgustătoare actorie este sfârșitul. Acțiunea corectă

Deci, atunci când alegeți, lăsați sentimentul în pace. Va apărea de la sine.

(…) Și nu vă faceți griji pentru rezultat.”17

4. Practică:

Lasă-mă să văd cu mâna!

(practica individuala)

Preparate:

Ne asezam (sau ingenuncheam) intr-un cerc, cu ochii inchisi. În mijlocul cercului 10 -20

Avem diverse obiecte la dispoziție.

Cursul exercițiului:

Exercițiul poate fi făcut de mai multe persoane în același timp. În proces

atingem obiectele unul câte unul, acordăm atenție reacțiilor mâinilor noastre, fizice

schimbări, precum și sentimentele care apar în interiorul nostru.

Note:

Se creează schimbări subtile, care trebuie trăite cu răbdare și cu concentrare puternică.

îl facem conștient și apoi îl stocăm. Dacă toate acestea reușesc, drumul va fi circulabil în sens invers.

în timpul exercițiului de mai jos.

5. Practică:

Lasă-mă să văd cu mâinile mele ce este invizibil pentru ochi!

(practica individuala)

Preparate:

Exercițiul îl facem individual, stând în cerc (sau în genunchi) cu ochii deschiși.

Cursul exercițiului:

Ținem și atingem cu mâinile un obiect imaginar.

Note:

Ne bazăm acest lucru pe imaginația noastră și pe cunoștințele și experiența noastră anterioară.

în practică.

Propunere:

Să alegem ca primă încercare obiectul folosit în exercițiul anterior. Obiectul

devine perceptibil prin mâinile noastre atingându-l. Să ne amintim acele sentimente,

care au fost create în noi prin atingerea obiectului. Acest lucru ajută fără

L-am atinge în mod specific, recreând în imaginația noastră obiectul pe care l-am atins mai devreme.

17 K. No. Stanislavsky: The Work of an Actor – Diary of a Student Actor, (trad. Mor csányi)

Géza), Gândirea Budapestei, 1988, pag. 53.

6. Practică:

Ia sticla!

(practica individuala)

Preparate:

Ne asezam in cerc (in genunchi) cu ochii deschisi. În mijlocul cercului este o halbă,

Sticla goală de plastic închisă cu un capac.

Cursul exercițiului:

Unul câte unul luăm mâna spre sticla și o luăm.

Înainte de a ajunge la sticlă, să ne punem următoarea întrebare:

„De ce am nevoie de această sticlă?”

Odata nascut raspunsul, gandul concret, acesta va fi cu siguranta insotit de sentimente.

însoţit. Concentrându-ne pe acestea, efectuăm transferul centrului de greutate și numai după aceea

ajungem la sticla. Procesul se repetă de mai multe ori cu diferite

cu răspunsuri, sentimente.

Comentariu:

„Tot ce se întâmplă pe panouri trebuie să se întâmple dintr-un motiv. A sta jos este

Avem nevoie de ceva, nu doar să ne arătăm publicului. Dar asta nu este

Este un lucru ușor, trebuie doar să-l înveți. (…) Acest lucru nu trebuie să fie special

„Poate fi, dar tot creează viață pe scenă.”18

(Mișcarea noastră) „după ce l-am înzestrat cu ceva „proprietate”, nu mai este

o acţiune pur fizică, acum a căpătat o anumită nuanţă psihologică. (...)

Am efectuat o mișcare colorată cu o anumită proprietate (…) în care

ne-am trezit sentimentele prin. (…) Cu aceasta am obținut cea mai simplă tehnică

un mijloc de a ne stârni sentimentele.”19

7. Practică:

Deschide-ți sticla!

(practica individuala)

Preparate:

Ne asezam in cerc (in genunchi) cu ochii deschisi. În fața noastră este o jumătate de litru

sticla de plastic, inchisa cu capac.

Cursul exercițiului:

Ne luăm sticla în mâini și de mai multe ori (de cel puțin cinci ori) automat,

îl deschidem și îl închidem fără emoție. La un moment dat, lasă

18 K. No. Stanislavsky: Opera unui actor – Jurnalul unui actor student, (trad. Morcsányi)

Géza), Gondolat Budapesta, 1988, pag. 49.

19 Michael Checkhov: To the Actor – On the Technique of Acting, (trad. Katalin Honti), Polgár,

Budapesta, 1997

 acțiunea ar trebui să se transforme într-o acțiune plăcută. Vă rugăm să indicați specificul

gânduri. Lăsați procesul automat anterior să fie plin de sentimente și emoții.

Note:

Este important să nu ne grăbim și să acționăm în ritmul nostru. „De obicei”

Acțiuni complete, automate, mișcări precise, uniforme. Cu toate acestea, cel

schimbarea calitativă a mișcărilor ulterioare aduce schimbări în energie și ritm

trăi. Jucăușul, puterea expresivă a mâinii și tratarea sticlei ca pe un partener creează

povestea interioară, gândurile care vor influența acțiunea,

făcând mâna expresivă. Desigur, numai dacă nu uităm de

Căutăm transferul centrului de greutate, nu prin expresiile feței, ci prin restul corpului.

relația cu obiectul și lumea exterioară. Să facem diferența între automat

mâna de obicei lucrătoare care execută acțiunea și mâna specifică sub influență emoțională

între mâna „gânditoare" care efectuează acțiunea. Să fim atenți și la momentul răsturnării,

ce schimbări fizice şi emoţionale sunt caracteristice.

„Starea naturală a artei este ordinea și armonia, în timp ce „de obicei"

mizeria în sine, haos. (...) „În general" este superficial și necugetat.

Aduceți cât mai multă planificare în joc, evitați serios

în raport cu tot ce se întâmplă pe scenă. Astfel, atât superficialitatea cât și

necugetarea este distrusă. „De obicei" începe totul, dar nu face nimic.

se termină. Adu desăvârșire jocului tău."20

Despre gesturi – exerciții de gesturi21

Fiecare cultură și epocă își creează propria interpretare a gestului teatral.

propria ta percepție individuală. Conform viziunii clasice, gestul este un spiritual intern

mijloace de exprimare a conținutului (emoție, reacție, sens)22. Aceasta distinge

20 K. No. Stanislavsky: Opera unui actor – Jurnalul unui actor student, (trad. Morcsányi)

Géza), Gândirea, Budapesta, 1988, pag. 66.

21 „Din latinescul gestus, postură, mișcare a corpului. fr.: gest; ing.: gest; ger.: Gebarde,

Gest; Sp.: gest. O mișcare efectuată de obicei în mod deliberat și controlat de către actor,

care este modelat pentru un sens care este mai mult sau mai puțin dependent de text sau este complet independent

Cine." Patrice Pavis: Dicţionar de teatru (trad.: Gulyás Adrie nn, Molnár Zsófia, Rideg Zsófia, Sepsi Enikő), L'Harmattan, mn, 2006, p. 165.

22 „Natura expresivă a gestului îl face deosebit de potrivit pentru interpretarea actorului slujește, care nu are altceva decât mijloacele corpului său pentru a pentru a-și transmite starea de spirit. »Sunt scene în care jocul tăcut „creează o impresie incomparabil mai adevărată decât vorbirea” (Diderot: The despre poezia dramatică, 1758)” Patrice Pavis: Dicţionar de teatru (trad.: Gulyás Adrienn, Molnár Zsófia, Zsófia Rideg, Enikő Se psi), L'Harmattan, mn, 2006, pag. 165.

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

32 și mișcarea. Un gest este și o mișcare, dar cu valoare adăugată.

și pentru că are putere expresivă, este unul dintre cele mai importante mijloace de comunicare formă eficientă. Gestul, ca și jocul, este la fel de vechi ca omul.

„Joaca este la fel de veche ca omul. Este una dintre experiențele străvechi ale omului Prima formă primitivă de actorie a fost gestul, al cărui motiv era o manifestare perceptibilă a puterii supranaturale sau a prezenței divine extazul spiritual şi fizic... Primele manifestări elementare ale actoriei sunt erau așa-zișii studenți-imagine.”23

Starea primară a gestului este, prin urmare, imaginea. Prima mișcare care care se face cu intenția de a comunica, are valoare adăugată, folosește limbajul creează. Sub imagini, desigur, nu există conștient, reverent mişcări, dar pentru omul primitiv cel efectul vizual captivant rezultat dintr-o întâlnire cu supranaturalul semnale de mișcare. Imaginile sunt starea primară a acţiunii. Cu gestul sentimente exprimate (adorare, anxietate, frică, fericire, implorări, speranță, frică etc.) induc o stare de extaz și astfel

se dezvolte într-un depozit bogat și uniform prezentat de expresii, care

și nu este altceva decât limba principală a strămoșilor noștri: limbajul semnelor.

Gesturile au fost clasificate în mai multe tipologii, dar una

nicio încercare nu este satisfăcătoare. În același timp, când gesturi

cu care ne ocupam, folosim aceste tipologii: ne nastem cu

gest (postură sau mișcare caracteristică), gest estetic (cel

un gest elaborat, conștient care are loc în cadrul unei opere de artă [joc,

dans, pantomimă] poartă un mesaj intenționat), sau convenționalul

gest (care – după cum sugerează și numele – este atât comunicativ, cât și

bazat pe convenția gazdă)

Grotowski respinge legătura dintre gândire și acțiune fizică, intenție și

separarea implementării, ideii și ilustrației. Potrivit lui Meyerhold,

„Teatrul ar trebui să folosească doar mișcări care

„Ele pot fi descifrate imediat, orice altceva este inutil”.

23 Béla Heszke: Teatru, Minerva, Cluj-Napoca, 1944, pag. 11.

CAPITOLUL I. Mâna – lumea sentimentelor

33 Michael Cehov scrie în cartea sa:

„Unii actori simt profund, își înțeleg rolurile clar, dar

ei nu pot nici exprima, nici transmite publicului acest sentiment din interiorul lor

avere. Corpurile lor subdezvoltate le rețin măreția.

stările și sentimentele lor. Procesul de repetiție și jocul sunt chinuitoare pentru mine.

lupta pentru propria persoană – în cuvintele marelui Hamlet – „Carne foarte, foarte curată“ –

împotriva lor. Dar nu există niciun motiv să fii descurajat: mai mult sau mai puțin fiecare actor

suferă de rezistența corpului său.

Pentru a depăși acest lucru, aveți nevoie de exerciții fizice, dar acestea au diferite

Ele ar trebui să se bazeze pe principii asemănătoare cu cele folosite de majoritatea școlilor de teatru.

Gimnastică, scrimă, dans, acrobație, artele mișcării, lupte – toate

fără îndoială bun și util în felul său, cu excepția faptului că corpul actorului

trebuie dezvoltat într-un mod special, în conformitate cu specificul meșteșugului său

cu cerinţele sale.

Care sunt aceste cerințe?

Prima și cea mai importantă cerință pentru corp sunt impulsurile spirituale creative.

sensibilitatea lui extremă la. Această sensibilitate este strâns legată de fizică

nu se poate realiza prin exerciţii: trebuie implicată şi dezvoltarea abilităţilor mentale

primi in formare. Corpul actorului trebuie să absoarbă spiritualul

calități, iar el trebuie să fie atât de impregnat de ele încât acestea treptat

membrana sensibilă – cele mai nuanțate imagini, sentimente, emoții și volitive

„să-și transforme corpul într-un fel de emițător-receptor de impulsuri”.24

De acum înainte, termenul de gest se referă la folosirea mâinilor și a brațelor noastre.

Înțeleg mișcările. Lumea noastră de gesturi ca păpuși

bogăția, abundența și conștientizarea limbajului nostru semnelor facilitează

în munca noastră, în care transformăm fiecare emoție într-o imagine, fiecare

idee (aproape la propriu) tangibilă. Păpușile

ei comunică în primul rând prin mișcările lor, acționează, și nu prin verbalitate

mijloacele lor primare de exprimare.

Dezvoltarea limbajului nostru semnelor ajută la mutarea păpușilor, dar

De asemenea, face coregrafia mișcărilor de păpuși mai estetică și mai expresivă.

Acest lucru justifică includerea antrenamentului de păpuși în antrenamentul de actorie,

întrucât cunoaşterea artei păpuşilor poate fi înţeleasă şi ca

24 Michael Checkhov: To the Actor – On the Technique of Acting, (trad.: Katalin Honti), Polgár,

Budapesta, 1997, pag. 17

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

34 abordarea lumii gesturilor printr-o altă formă de artă, ea

cu ajutorul lui.

8. Practică:

Gesturi 1.

(practica individuala)

Preparare:

Ne asezam (ingenuncheam) in cerc pe pamant.

Cursul exercițiului:

La instrucțiunile instructorului, traducem un cuvânt în limbajul semnelor cu ambele mâini.

informatii verbale. Este un singur gest, nu o serie de mișcări! THE

Sarcina ar trebui să fie un sentiment sau un concept abstract. Nu o acțiune, un eveniment

ţese.

De exemplu: iubire, albastru, calm, timp, providență, lumină, întuneric, pace, entuziasm etc.

Note:

„În arta scenei, aplicăm adesea

metodă de improvizații bazată pe Acest proces creativ conferă jocului prospețimea sa.

și sinceritate”, afirmă Stanislavsky25.

Gesturile rezultate sunt spontane și abstracte. Este important să nu

să nu ne gândim în avans la mișcările noastre sau la interpretarea lor, să nu ne gândim la toate,

ce, cum și de ce ne mișcăm mâinile, ce efect dorim să obținem.

Evităm performanța, nu vrem să fim speciali. Să lucrăm singuri și

Să observăm și gesturile însoțitorilor noștri. Să nu clasificăm ceea ce vedem, să nu comparăm

cu propria noastră reacție, să nu explicăm nimic. Autoservire, reacții false

hai sa-i facem constienti.

Pentru exercițiu:

– are și o natură de dezvoltare a personalității: o oportunitate de a se familiariza cu o nouă limbă

și să preia și să stăpânească această limbă;

– are, de asemenea, o natură de construire a încrederii, deoarece nu este altceva decât o modalitate de a ne descoperi unul pe celălalt,

pentru acceptarea acestuia;

– promovează armonia între viața interioară a păpușarului și manifestarea ei exterioară

crearea unui sentiment.

25 K. No. Stanislavsky: Opera unui actor – Jurnalul unui student actor, (trad. Morcsányi)

Géza), Gândirea, Budapesta, 1988, pag. 34.

 9. Exercițiu:

Gesturi 2.

(practica individuala)

Preparare:

Ne asezam (ingenuncheam) in cerc pe pamant.

Cursul exercițiului:

Procedura exercițiului este aceeași cu exercițiul anterior, cu următoarea modificare:

că gestul care s-a născut, după câteva secunde de îngheț, se transformă într-un exterior convențional

O vom muta pe semnal (aplauze).

Note:

Comentariile din exercițiul anterior sunt valabile. Mișcarea nu trebuie să fie planificată în avans.

a coregrafa, a inventa. Să începem cu gândurile și sentimentele care evocă gestul:

„Orice poziție a corpului poate fi impregnată cu calități, la fel ca

precum mișcarea. Tot ce trebuie să facem este să ne spunem:

„Mă voi ridica, mă voi așeza și mă voi culca cu astfel de calități în corpul meu” – și „reacția este acolo imediat, evocând un caleidoscop de sentimente în sufletele noastre”26

Apoi l-am lăsat să înceapă mișcarea pe care a creat-o în mod liber controale de poveste. Această mișcare nu este neapărat una periodic recurentă. mișcare, dar ar putea fi. Își poate schimba energia și ritmul, poate crește, se poate întări, poate accelera, încetini sau poate slăbi. Să încercăm să rămânem în viață până atunci până când conducătorul exercițiului oprește procesul.

10. Exercițiu:

Gesturi 3.

(practica individuala)

Preparare:

Ne asezam (ingenuncheam) in cerc pe pamant.

Cursul exercițiului:

Este în mare parte aceeași cu practica anterioară, dar este extinsă din nou, mai departe procesul se dezvoltă. Impulsul de mișcare se aude și cu o ușoară schimbare de fază. Acest sunetul poate fi o simplă combinație de vocală sau consoane, un cuvânt onomatopeic, un zgomot, fluieră, dacă respirația este stabilă etc. Nu poate exista un discurs semnificativ.

Note:

Comentariile din exercițiul anterior sunt valabile. Să nu ne gândim nici măcar la sunet în avans, mai degrabă, mișcarea și sentimentul trezit de cuvântul sau informația este cea care începe procesul și

26 Michael Checkhov: To the Actor – On the Technique of Acting, (trad.: Katalin Honti), Polgár, Budapesta, 1997, pag. 68.

Să începem cu 36 de gânduri, să construim. Sunetul, în energia și ritmul lui se poate schimba, crește, întări, accelera, încetini sau poate slăbi, dar

Este absolut în armonie cu energia și ritmul mișcării. Și în acest caz

Să ne străduim să menținem combinația continuă de mișcare și sunet atâta timp cât

conducătorul de practică nu oprește procesul.

11. Exercițiu:

Dialog gestual cu mâinile

(exercițiu în pereche)

Preparate:

Ne confruntăm în perechi.

Cursul exercițiului:

Pe rând, partenerul nostru își oferă unul altuia un gest de chemare, la care el sau ea răspunde.

răspunde spontan: adaugă un alt gest care îl completează, îl face mai complet

ai noştri.

Note:

După cum sugerează și numele practicii, există o comunicare continuă între cei doi parteneri.

Fiecare gest de invitare înseamnă și o altă practică, să-l închidem și să nu-l legăm unul de celălalt

perechile de gesturi.

12. Exercițiu:

Joacă în oglindă cu mâinile

(exercițiu în pereche)

Preparate:

Ne confruntăm în perechi.

Cursul exercițiului:

Un jucător efectuează o serie lentă și continuă de mișcări cu mâinile și brațele,

pe care partenerul său îl repetă cu el – ca într-o oglindă. Și conducerea

sunt comutate fără niciun semnal special.

Note:

Să ne străduim pentru acuratețea și continuitatea mișcărilor. Nu este întâmplător

De asemenea, reflectă încărcătura emoțională, dinamica și nivelul energetic al mișcărilor!

13. Exercițiu:

Gândește-te la gestul partenerului tău!

(exercițiu de grup)

Preparate:

Stăm într-un cerc.

CAPITOLUL I. Mâna – lumea sentimentelor

37 Derularea exercițiului:

Creăm un gest static în mijlocul cercului. Partenerii noștri vor prelua exact

acest gest, apoi fiecare se mișcă individual și face o serie continuă de mișcări

o dezvoltă în continuare completând-o, în timp ce cu o mișcare care este considerată un punct final pentru el

se înţepeneşte din nou într-un gest static. Observăm dintr-un punct de plecare comun cine este cine

În ce s-a transformat gestul inițial?

Note:

De asemenea, putem însoți mișcarea cu sunet. Transformarea este desigur audio.

Va exista, de asemenea, o transformare care însoțește constant schimbarea mâinilor.

14. Exercițiu:

Mașină de făcut macaroane

(exercițiu de grup)

Preparate:

Stăm într-un cerc.

Cursul exercițiului:

Jucătorul care intră în mijlocul cercului și propune o activitate comună anunță despre ce este vorba.

pornește mașina. Își însoțește și propriile sale, repetând continuu serii de gesturi cu sunet. Pentru aceasta

ceilalți se leagă unul câte unul, fiecare reprezentat de propria voce și mișcare

și una sau mai multe componente noi ale mașinii. După ce mașina a fost astfel finalizată, un comun

în ritm, acordând atenție unul altuia, ele măresc „viteza și performanța”, adică.

ei măresc și accelerează mișcările până când mașina explodează. În acel moment

toți participanții însoțiți de sunetul corespunzător sub influența unui impuls final

își întinde brațele.

Note:

Să creăm, de asemenea, sentimente, culori și concepte abstracte. Să facem soare,

invidia, armonia sau culoarea violet. Să observăm mișcarea care a avut deja loc - și

grup de sunete și alegeți mișcările și sunetele în așa fel încât să devină mai complete și mai expresive

să facem „mașina” comună. Principalul lucru este ceea ce produce mașina noastră și modul în care interacționează între ele.

monitorizare. Atentie, cresterea ar trebui sa se intample intr-un ritm comun, continuu! Individual

Acordați atenție acurateței repetării mișcărilor și sunetelor.

Gimnastica mâinii – exerciții de gimnastică manuală

„Abilitățile înnăscute și „cunoașterea” mâinii sunt personalizate.

Dezvoltarea conștientizării corpului în copilăria timpurie este de cea mai mare importanță.

pentru jocuri. Mâna este al doilea organ ca mărime al corpului nostru după gură.

centrul său senzorial. Dezvoltarea percepției senzoriale prin apucarea și atingerea palmei și a degetelor

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

38 promovează percepția. (Circumstanțele dezvoltării dreptaci sau stângaci

sunt momentan neclare. Se poate presupune că mediul nu joacă un rol în formarea lui.

joacă un rol.)

Printre jocurile cu mâinile, jocul »roată-buton« este

cel mai cunoscut, se joacă fie cu una, fie cu ambele palme. Unul singur

În cazul utilizării palmei, jocul oferă o oportunitate de a observa strângerea de mână.

Ce mână preferă să dea copilul? (Desigur, orice

(Puteți juca cu mâinile.) Variante ale jocului:

»Roată, nasture / Iepurele aleargă pe aici / Aleargă pe aici,

aleargă acolo, / Gâdilă, gâdilă, gâdilă...«

sau:

»Bezzer, bezzere / Era o grădină mică, / În iepurașul ăla, / Ar ra

Vânătorul s-a dus, / A vrut să tragă, / A vrut să tragă, / Dar iepurașul a fugit...

/ A fugit pe aici, pe aici, pe aici, / Va fi prins aici, aici, aici, aici...«

Jocurile din palme dezvoltă senzația palmei. Apare și în sunet și

De asemenea, întărește simțul auzului și intensifică senzația palmei și mâinii. Aplauzele

Între timp, copilul simte chiar siguranța mâinii adultului, ceea ce îi dă un sentiment de bucurie.

întărește în continuare (spune când ajunge la securitatea completă: vrea să o facă singur.)

Orice rimă sau text ritmic este potrivit pentru aplauze. De exemplu:

»Voi sparge macul / O să-ți coac o prăjitură / Rulouri de stilou lui Uccu, / Pentru tine

Îi dau lui Boriska.

Sau:

„Plânge puțin, primești niște bani, / încă puțin, mai mulți bani.”

Cu cât sunt mai puține terminații nervoase de pe dosul mâinii, și chiar dorința, cu atât mai puternic

stimul, „ciupitul”. Tocmai de la acest stimul suplimentar

Sentimentul plăcut de „joc cu ciupirea”. Tensiunea rezultată din excesul de stimulare

este drenat de gâdilatul axilei sau bărbiei, jocul de fantezie (de ex.: the

prin sperierea unei ciori). »Vulpea mica, cioara oarba, / da-mi caruta, /

Nu pot să ți-l dau, / sunt pui stând pe el, / hess -hess -hess -hesss!«

Sau:

»Tsip-tsip vulpe, / vulpe orb-orb-orb, / cheia lacătului meu, / pielea pe

papuci, / câine negru nu, plămâni / cearșaf subțire de in, / copca a zburat,

Gaca a zburat departe! ... «

Multe tipuri de jocuri sunt cunoscute cu „degetele”. De exemplu: „învârtirea” degetelor, sau

„deschiderea” sau ridicarea degetelor copilului ținute în pumn. THE

Aprofundăm jocul repetând denumirea degetelor.”27

Pentru aceleași jocuri care dezvoltă mișcarea și conștientizarea corpului

Următoarele exerciții, care se bazează pe Óhidy, ne amintesc

27 Károly Falvay: Mișcare ritmică – joc de cânt, OPI, luni, 1990, 30 -31. lateral.

 Lehel28: Mișcarea artistică a păpușii și exercițiile care ajută la ea. scris,

care a fost publicat în 1960 de Institutul de Cultură Populară, Bábjá tékos

în a 9-a broşură din seria bibliotecii mici.

Esența și scopul exercițiilor de gimnastică manuală este de a ne întări degetele.

crește mobilitatea și independența acestora. De exemplu, păpuși cu mănuși

În cele mai multe cazuri, degetul inelar este îndoit și atașat de palmă. Acesta este

Această poziție întărește celelalte degete și mușchii palmei, limitând-o pe ai mâinii

libertatea de mișcare și face ca mișcările celorlalte degete să fie spasmodice. Astfel de

și alte probleme similare, trebuie să ne mișcăm

muschi care nu sunt folositi deloc sau doar putin in viata de zi cu zi

îl folosim foarte rar. Degetul mare și degetul arătător sunt de obicei

cel mai independent și mobil, deoarece în viața de zi cu zi

îl folosim cel mai mult și mai variat (scris, ciupit, arătare,

paginare, zgâriere etc.). Exercițiile de gimnastică a mâinii sunt de fapt exercițiile restului mâinii.

efort conștient de a aduce degetele la același nivel de dexteritate și mobilitate

ele înseamnă dezvoltare.

Mișcarea mușchilor la mutarea păpușilor nu se poate baza doar pe

reflexe. Unii oameni trebuie să acționeze cu impulsuri conștiente, concentrate.

grupele musculare. Cu cât controlăm mai mulți mușchi, cu atât mai mulți

suntem stăpânii păpușii, iar calitatea jocului este la un nivel superior

creştere. Aceste mișcări musculare implică adesea grupuri musculare slăbite.

Implică redescoperirea lui și punerea lui la lucru din nou. Exerciții de gimnastică manuală

deci mișcări pe care nu le folosim în viața de zi cu zi

28 „Óhidy Lehel, (Budapest, 11 iulie 1925 – Budapesta, 1 ianuarie 1977): păpușar. Madách

Și-a început cariera în teatru, apoi în Peștera Basmelor și fondator al Teatrului de Păpuși de Stat.

membru și artist – cu o pauză de doi ani petrecută la Teatrul de Stat de Păpuși Győr –

Până în 1977, până la moartea sa. Profesor la Studioul de Păpuși. A scris mai multe studii și articole despre păpușii maghiari.

despre istoria sa. Valoroasa sa colecție de istorie a păpușilor este găzduită în prezent la Muzeul Național de Istorie a Teatrului.

Proprietatea Muzeului și Institutului. Rolurile sale cele mai importante: general (Tarahovskaja – Szegő I.: The

la comanda stiucii); Vânător (Frații Grimm – A. Károlyi: Albă ca Zăpada și cei șapte pitici); Prinţ

(Bartók B.: Prințul de lemn); Knight (Andersen: Instrumentul de foc magic). Mai important

aranjamente. Frații Grimm – D. Szilágyi: Hansel și Gretel. Cartea sa: Școala Mișcării Păpușilor

(1965).” Enciclopedia artelor teatrale maghiare/ Lehel Óhidy, www.mek.oszk.hu (timp de descărcare:

17 iulie 2009)

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

40 (este un avantaj la efectuarea exercitiilor daca cineva canta la pian,

munca manuala, pentru ca apoi prin aceste activitati

și-a extins cultura mișcării, l-a făcut conștient de mișcări speciale).

Ajută să începeți exercițiile de gimnastică uitându-vă la mâini și chiar

Ne ținem degetul cu cealaltă mână și îl corectăm, care este greu de mișcat.

Ajutăm mâna încă stângace. Dacă merge relativ bine, atunci

Când exersezi cu ochii închiși, devine clar cât de conștient ești.

mișcarea grupelor musculare. De multe ori, dacă nu vedem mișcarea, aproape din față

trebuie să începi să exersezi. Conștientizarea apare atunci când mișcările sunt

O putem face fără obstacole și în deplină siguranță, chiar și cu ochii închiși. Dacă

Toate acestea au fost realizate, acum este momentul să dezvoltăm atenția divizată. THE

În timpul exercițiilor pentru mâini, efectuăm acțiuni paralele, continue.

Ritmul constant, continuu al exercițiilor de gimnastică a mâinii și

precizie. Ținând cont de acest lucru în timp ce ne exersăm mâinile:

- putem citi cu voce tare,

 putem executa coregrafii repetitive bine definite (ex.: dreapta

un picior înainte, picior stâng un pas înainte, ambele picioare apropiate, picior drept

ieși la dreapta, închide cu piciorul stâng, întoarce la 360 de grade, apoi în față

intreaga secventa de pasi se repeta ritmic, precis. Dar îmi place.

după orice mai simplu sau chiar mai dificil

putem inventa și coregrafie.)

 aceeași dimensiune cu degetul arătător al mâinii care nu face exercițiul

putem desena un pătrat sau triunghiuri echilaterale

în aer cu o viteză constantă,

 putem folosi dispozitive de asistență cu mâini diferite

poate fi efectuată pentru mișcări fine repetitive ale mâinii (înșirare mărgele

putem alege, putem întoarce paginile unei cărți, putem găsi două pietricele rotunde

le rulăm în palme ca să nu crape

unul față de celălalt etc.),

 sau pur și simplu facem două exerciții diferite pentru mâini pentru cei doi

cu mâinile noastre simultan și continuu.

41 Lehel Óhidy în prefața exercițiilor sale pentru mâini publicată în 1960

scrie:

„După mulți ani de experimentare, am dezvoltat o taxonomie care

Am încercat-o parțial pe mine și parțial pe membrii grupurilor de păpuși și

Îl îmbunătățim și îl modificam constant. (...) Am încredere în asta

ajutor pentru cei pasionați de păpuși și doresc

să cultive la cel mai înalt nivel posibil. Desigur, nu poți face un artist,

Dar dezvoltarea capacității este posibilă și necesară. Citirea partiturii este totul

un muzician poate, de fapt fiecare muzician poate cânta ceva exact conform partiturii,

și totuși nu toți muzicienii sunt artiști. Arta la un nivel superior

începe. Păpușarul trebuie, de asemenea, să poată juca totul în

„pe instrumentul său” – marioneta, măiestria lui trebuie adusă la cel mai înalt nivel

„...și abia atunci începe arta.”29

Podul Vechi are un material cu textură ușoară, variat, care are o

parte din ea – cu modificările și completările mele personale minore –

ne putem cunoaște în următoarea serie de exerciții:

15. Exercițiu:

Flexii ale degetelor

(practica individuala)

Preparare:

Ține-ți mâinile în fața ta, cu palmele îndreptate spre tine.

Cursul exercițiului:

Închidem cele patru degete, lăsând degetul mare separat. Îndoiți degetul arătător.

Îndreptați-l, repetați. Asigurați-vă că restul degetelor sunt nemișcate.

și nu urmați degetul îndoit când vă îndoiți. Degetul nostru arătător îndoit

Apropie-ți degetul mare, dar ține restul degetelor nemișcate. Închide-le.

îndoit înapoi în partea de mijloc. Să repetăm. Să-l legăm împreună timp de patru bătăi. Din ce în ce mai mult

se îndoaie, se apropie de degetul mare pe doi, se întoarce pe trei, se extinde pe patru.

Acum fă același exercițiu folosind degetele mijlocii, inelar și mici,

Ar trebui să fie despărțiți, dar și întinși.

Efectuăm acest exercițiu de îndoire și pe celelalte degete. Secvența mișcărilor

de asemenea, împărțiți-l în patru măsuri.

29 Lehel Óhidy: Mișcarea artistică a păpușii și exercițiile pentru a ajuta la ea, În: Mișcarea păpușii

şcoală, Institutul de Cultură Populară, Budapesta, 1960, pag. 7

 Notă:

Aveți grijă să nu grăbiți exercițiul și să nu amestecați mișcările.

16. Exercițiu:

Cercul cu degetele

(practica individuala)

Preparare:

Ține-ți mâinile în fața ta, cu palmele îndreptate în jos.

Cursul exercițiului:

Închideți-vă cele patru degete împreună și încercuiți unul, apoi celălalt, cu degetul mare.

direcţie.

Încercuiește-ți degetul arătător într-o direcție sau alta, ținând celelalte degete închise.

rămâne, întindeți puternic degetul mare în lateral.

Încercuiește cu degetul mijlociu astfel încât cele două degete de lângă el să se atingă.

închidem.

Când încercuiți degetul inelar, închideți strâns degetul mare, degetul arătător și degetul mijlociu.

împreună și întindeți degetul mic în lateral.

Când înconjurați degetul mic, celelalte patru degete ar trebui să fie închise împreună.

Comentariu:

Când efectuați exercițiul, este foarte important să țineți degetele strâns împreună.

ne apăsăm unul pe altul. Scopul aici este de a oferi fiecărui deget o sarcină separată,

În același timp, celelalte degete ar trebui să fie ocupate cu o altă sarcină, strângerea.

Această sarcină nu pare dificilă prima dată. Să o repetăm de câteva ori, să revenim

Vom reveni la el mai târziu pentru că ne dezvoltă și atenția distributivă.

Strângerea degetelor închise nu trebuie să fie spasmodică și rigidă.

17. Exercițiu:

Degetul se rotește cu degetele depărtate

(practica individuala)

Preparare:

Ține-ți mâinile în fața ta, cu palmele îndreptate în jos.

Cursul exercițiului:

Urmează o versiune mai dificilă a căutării: cea din exercițiul anterior

Mai întâi facem cercuri cu degetele cu degetele complet deschise, astfel încât degetele noastre

despărțiți, apoi despărțiți degetele, dar complet

hai să-l ținem liber.

43 Notă:

Vom constata că degetele răspândite vor să urmeze degetul care se învârte.

circulaţie. Cel mai important lucru în exercițiu este că celelalte degete sunt libere de voința noastră.

Putem depăși așa-numita „mișcare cu el” a unei persoane independente.

18. Exercițiu:

Exerciții cu mingea

(practica individuala)

Preparare:

Luați în mână o minge mică de mărimea unui bob de mazăre. Cel mai potrivit

rulment cu bile pentru că alunecă ușor și este mai ușor de ținut și de rotit între degete

necesită îndemânare.30

Cursul exercițiului:

Mai întâi, rotiți mingea în jurul degetului mare cu degetul arătător.

Mai întâi într-o direcție, apoi în cealaltă. Apoi trecem mingea astfel încât

Degetul arătător trece mingea la degetul mijlociu, apoi degetul inelar, apoi degetul mic.

Rotiți mingea într-un cerc în ambele direcții.

Comentariu:

Mai întâi, acordați atenție cercurilor și poziției celorlalte degete.

o ia în acel timp. Apoi încercați să mutați celelalte degete departe de

din poziția cea mai confortabilă, dar asta pentru următorul exercițiu.

19. Exercițiu:

Exercițiu compus cu mingea

(practica individuala)

Preparare:

Să luăm în mâini o minge mică de mărimea unui bob de mazăre. Cel mai potrivit

rulment cu bile pentru că alunecă ușor și este mai ușor de ținut și de rotit între degete

necesită îndemânare.

Cursul exercițiului:

Mai întâi, rotiți mingea în jurul vârfului degetului mare cu degetul arătător.

Mai întâi într-un fel, apoi în celălalt.

În timp ce degetul arătător se rotește, celelalte trei degete trebuie extinse și închise.

30 Dacă nu găsești un rulment cu bile, o bob de mazăre sau de piper este potrivit, sau

Putem modela unul din aluat de sare, ipsos sau orice material de solidificare.

Nu va aluneca la fel de lin ca un rulment cu bile și nici nu va fi la fel de greu, dar cu acestea

poate fi practicat și în lipsa unui cuvânt mai bun.

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

44 Atunci să încercăm, astfel încât aceste trei degete să fie extinse și despărțite. THE

Următorul pas este să încercuiești mingea cu degetul arătător pe degetul mare, în același timp

celelalte trei degete sunt despărțite ritmic și apoi închise împreună.

Comentariu:

Cele două mișcări diferite (rularea mingii și mișcarea ritmică a celorlalte degete)

se întâmplă simultan și continuu, nu alternativ sau în mod arbitrar

în ritm.

Dacă încercuirea merge relativ bine, scrieți opturi mici cu mingea.

cu vârful degetului mare într-o direcție sau alta.

Efectuăm exercițiile pentru cel mai lung timp cu degetul pe care îl obișnuim

este cel mai greu. Acest lucru permite degetelor noastre mai puțin mobile să ajungă din urmă.

gradul de dexteritate al degetelor noastre mai agile.

20. Exercițiu:

Exercițiu pentru degete compuse

(practica individuala)

Preparare:

Efectuăm exercițiul cu palmele întinse și mâinile ținute înainte, timp în care

ambele mâini lucrează simultan.

Cursul exercițiului:

Atingeți degetele arătător și inelar sub degetul mijlociu, astfel încât

o dată cu degetul mijlociu și palma îndreptate în sus, apoi cu

Ele ating deasupra degetului nostru mijlociu, în timp ce palma este, de asemenea, îndreptată în sus. THE

mișcări alternate ritmic. Următorul pas este degetul mijlociu și mic.

atingând o dată sub degetul inelar și apoi deasupra acestuia. Acum să atingem indicatorul - și

degetul nostru inelar, apoi atingeți degetele mijlociu și mic împreună, astfel încât arătător și

degetul nostru inelar ar trebui să fie în fața palmei noastre, astăzi îl vom schimba astfel încât mijlocul nostru și

Degetul nostru mic ar trebui să fie îndreptat spre palmă. În acest caz, alternăm și mișcările

ritmic.

Comentariu:

De asemenea, este important în acest exercițiu că atunci când simțim că exercițiul este

Merge ușor, nu te uita la el, chiar distragi-ți atenția, de exemplu, făcând un zgomot puternic

prin lectură.

Putem exersa o secvență ritmică, iar cele două mâini o pot executa cu o schimbare de fază.

această serie. De exemplu, mâna stângă intră numai după ce mâna dreaptă a făcut deja

A atins degetele arătător și inelar împreună sub și deasupra degetului mijlociu.

Dacă este dificil, poți exersa ambele mâini separat și apoi

apoi puneți degetele ambelor mâini să lucreze simultan.

45 Dezvoltarea imaginației cu exerciții pentru mâini

„Creația nu este inspirată de ceea ce există, ci de ce

„Ceea ce este posibil nu este ceea ce există, ci ceea ce este posibil.”

Rudolf Steiner31

Rolul fanteziei32 este extrem de important în experiența teatrului de păpuși.

în crearea sa. Acest lucru se aplică atât creatorilor, cât și destinatarilor: the

și pentru public.

Receptivitatea și reacția pozitivă a publicului copiilor este a

experiența teatrului de păpuși poate fi explicată prin aceasta, printre altele, din moment ce

Gândirea și imaginația copiilor sunt mai puțin constrânse. THE

copiii acceptă convențiile mai flexibil33 și fantezia

puterea lui aduce iluzia la viață. De aceea, publicul copiilor este numit „recunoscător”

către public. Pentru că sunt adevărați parteneri pentru jucătorii care știu să joace. Linie de sânge

colegi de joacă care acceptă cu ușurință bine structurat, autentic

regulile jocului. „Copilul știe că ceea ce este în poveste este

„Nu este real, dar nu se îndoiește”34 Copilul se joacă cu credință deplină

31 Rudolf Steiner, 1864 -1925, fondator al antroposofiei. Sursa: www.drama.hu/DATA/

ad1/jzs.pdf (data descărcare: 20 09 17 iulie)

32 „Pe baza experiențelor noastre și a cunoștințelor dobândite, suntem capabili să creăm noi

pentru a crea combinații și conexiuni pe care nu le-am experimentat sau la care nu ne-am gândit

nu avem cunoștințe. Aceste combinații și conexiuni sunt baza a ceea ce experimentăm și cunoaștem.

ele nu există în realitate, dar asta nu înseamnă că nu pot exista

dincolo de experiențele și cunoștințele noastre. Nu se poate exclude faptul că, deși nu sunt acolo, ele încă există.

pot fi create, dar totuși implementate... Desigur, pot fi unele dintre ele

de asemenea, care nu există deloc, nu pot exista, nu pot fi realizate. Dar asta

astfel de combinații și conexiuni se referă și la experiențe reale și la real

se bazează pe cunoștințele dobândite. Acest fenomen psihic, acest psihic

Numim modul său de funcționare fantezie. " (Gyula Csoma: Cunoștințe de bază de psihologie,

OKKER, Biroul Educațional, Budapesta, 1995, pag. 41.)

33 „Un set de preconcepții ideologice și estetice explicite și implicite pe care privitorul

Ele îi permit să absoarbă interpretarea muzicală și reprezentarea scenică. (...) Totul,

în legătură cu care – nașterea ficțiunii de scenă și bucuria jocului dramatic

în interesul publicului și al scenei, convenția trebuie să ajungă la un acord

„intră în sfera conceptului”. Patrice Pavis: Dicționar de teatru (tradus de Adrienn Gulyás, Molnár)

Zsófia, Zsófia Rideg, Enikő Sepsi), L'Harmattan, mn, 2006, pag. 248.

34 Ferenc Mérei – Ágnes Binét: Psihologia copilului, Gondolat, Budapesta, 1972, p. 245.

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

46 de zile pe săptămână, mai ales jocuri de rol. Jocul tău este în joc, nu doar

este distractiv. De aceea, publicul unui spectacol de păpuși

dezvoltat, copilul nu pune la îndoială de ce coșul este făcut din răchită

peștera comorilor. Nu contează pentru el că comorile din peșteră

Arzătoare pentru pomul de Crăciun. Îl admiră pe Aladdin cu devotament complet – care nu este altul decât

în esență ca o bucată de lemn vopsit de doar 30 de centimetri lungime – ce

Era un loc minunat. Acceptă convențiile și încorporează toate semnele

la baza de informații de până acum: muzica pe care o auzi prevestește lucruri rele, de aceea ar trebui să-ți fie frică

începe eroul, cu care s-a identificat în clipe. Îi este frică pentru că muzica și

Combinația de priveliști i-a declanșat imaginația și deja crede că vede chiar și răul

înainte de a apărea în întreaga sa realitate fizică pe scena păpușilor.

Tensiunea creată de iluzie apare și la privitorul adult dacă

vede spectacole de păpuși și obiecte aduse la viață. Două cunoștințe există în paralel,

procesează ceea ce vede în două moduri: prin centrul emoțional și prin centrul rațional

prin centru. Centrul tău emoțional răspunde mai întâi la stimul pentru că

cel mai rapid este: „amuzant, vesel, văd un omuleț, îmi place de el”. Rația lui este mică.

contrazice cu întârziere: „este o bucată de burete alb, capul nu e lapte,

dar o minge de lemn, câți oameni o mișcă?” Centrul lui emoțional din nou

reacționează la noul stimul: „omulețul a văzut scara, urcă cu pricepere”

în sus, se ține pentru că este amețit". Rácio se îndoiește din nou: „nu există glonț.

nimic desenat, totuși era ca și cum acel ceva l-ar fi văzut și nu erau două

o bucată de burete, doar una, asta mișcă păpușarii, dar cât de ciudat este că

E ca și cum un omuleț are ochi și umblă.” Situația poate fi descrisă în două moduri.

privitorul o experimentează cu o experiență conștientă. Acceptă iluzia, se cufundă în ea.

care se întâmplă, având în același timp o cunoaștere periferică a ceea ce este realitatea. Acest

dubla conștiință este atractivă și interesantă. Plin de entuziasm și descoperiri,

mediul emoțional. Are un efect eliberator, aduce bucurie și ameliorează stresul.

creează tensiuni, tensiuni. Fluxul imaginaţiei este asociativ şi

este activată emoțional. Experiența teatrului de păpuși aduce irealul la realist.

Se bazează pe acceptarea conștientă.

CAPITOLUL I. Mâna – lumea sentimentelor

47 Calitatea și autenticitatea spectacolului unui păpușar sunt strâns legate

are libertatea imaginației sale. Imaginația este o abilitate care poate fi dezvoltată, de exemplu.

poate fi trezit, reînviat. „Cu cât cheltuim mai mult timp și energie

munca conștientă de dezvoltare a fanteziei, cu care ne dezvoltăm imaginația,

cu atât imaginația noastră ne va servi mai devreme inconștient -

fără ca noi să-i observăm măcar funcționarea. Cifrele noastre vor avea grijă de ele însele

să creștem și să ne dezvoltăm în timp ce se pare că nici măcar nu ne gândim la ele,

în timp ce dormim fără vise noaptea, sau chiar în visele noastre. Asemenea

vom observa că inspirația izbucnește din ce în ce mai des în noi

„scânteia ei și arde din ce în ce mai stăruitor.”35

Imaginația trebuie să se avânte nestingherită, deoarece această abilitate

împreună cu o bună concentrare, te face flexibil din punct de vedere tehnic și agil

păpușar.

Când facem exerciții de fantezie, nu vrem toată povestea.

să mă gândesc la asta din primul minut. Caracteristica gândirii este că este conceptuală,

Fantezia, pe de altă parte, este figurativă. Prezent și în fantezie

există concepte, ele formează și o serie de gândire, dar sunt doar însoțitoare,

Au un rol unificator. Forța motrice: o serie de imagini fantastice. Dacă

de exemplu, mişcarea repetitivă a zborului păsării este singurul element cu care

imaginaţia are la începutul unui exerciţiu, iar dacă ne ţinem de aceasta şi

așteptăm următoarea imagine fantezie, apoi vom evita șabloanele

aspect, avem timp pentru imagini.

„Știm că trupurile, vocile și spiritele noastre nu sunt întotdeauna capabile

pentru a ne îndeplini viziunea într-un timp scurt. Dacă continuăm cu imaginea încetul cu încetul,

atunci evităm această dificultate (adică imaginile create de imaginație

necazul de a-l crea – propriul meu comentariu). Să dăm mijloacele noastre de exprimare

oportunitatea unei schimbări pașnice și așteptăm cu drag

sarcini de îndeplinit. Putem crea mai bine figura completă dacă

35 Michael Checkhov: To the Actor – On the Technique of Acting, (trad.: Katalin Honti), Polgár,

Budapesta, 1997, pag. 44.

Lucrăm treptat la asta. Uneori se întâmplă ca doar câteva încercări

„...figura deodată sare înainte și prinde pe deplin viață.”36

21. Exercițiu:

Păsări

(practica individuala)

Preparare:

Exercițiul se efectuează în picioare. Părțile corpului implicate în exercițiu: degetele noastre,

dosul mâinii noastre și antebrațul. Nu ne folosim brațele de la cot în sus. Cele două mâini

Se atinge degetele, încheietura mâinii și cot, astfel încât să fie simetric

localizate, părțile degetelor, degetelor, mâinilor sau brațelor superioare care efectuează mișcarea de fluturare

formează aripile unei păsări.

Cursul exercițiului:

Ca punct de plecare, reînviam cea mai mică pasăre (în primele cifre

(degetele arătător sunt încrucișate), apoi fiecare în ritmul lui, imaginația lui

își crește pasărea la dimensiunea maximă conform poveștii țesute de ea.

Note:

Procesul este continuu, nu există pauze sau puncte de rupere. Ritm și

schimbările de energie, pe de altă parte, sunt necesare în mod explicit, deoarece sunt a

poveste internă existentă (în care pasărea poate crește, deveni mai puternică, devine leneșă, devine rea

etc.) este unul dintre semnele vizibile. Accentul se pune în întregime pe poveste,

Povestea este adusă la viață printr-o serie de mișcări plastice de zbor continue.

De asemenea, putem face exercițiul pe muzică.

22. Exercițiu:

Pasăre în situație de urgență

(practica individuala)

Preparare:

Exercițiul se efectuează în picioare. Marcați zona de joc (o zonă liberă cu o deschidere de aprox. 4 m)

spatiu), in care asezam un scaun cu spatar, care reprezinta „cuibul” pasarii.

Cursul exercițiului:

Modelăm o pasăre cu mâinile și brațele noastre. Îl aducem la viață în această situație

pasărea noastră, când fuge de primejdie, aterizează pe cuib cu puii săi. Peste orar

situația devine sigură, odată ce pericolul trece, pasărea zboară calmă

pentru mâncare.

36 Michael Checkhov: To the Actor – On the Technique of Acting, (trad. Katalin Honti), Polgár,

Budapesta, 1997, pag. 44.

 Note:

Tipul și dimensiunea păsării este o alegere personală. De asemenea, dimensiunea și proximitatea pericolului.

Soluția și strategia ar trebui să fie un proces de improvizație, dar povestirea

consecvent și continuu. Gândurile noastre conțin informații specifice,

evităm generalitățile.

23. Exercițiu:

Plante

(practica individuala)

Preparare:

Evitați să stați pe scaun în timpul exercițiului. Ambele facultăți noastre sunt implicate în sarcină.

Este nevoie, de la degete până la umăr.

Cursul exercițiului:

Sarcina este să arăți o sămânță din care iese un vlăstar și apoi planta

începe să se dezvolte. Când acest lucru este complet, înghețăm acest moment și

ieșim din proces. (Din nou, fiecare persoană iese după propriul ritm individual, nu extern

(la un semnal, sau în același timp cu altele.) Plantele rezultate sunt colectate de membrii grupului

poate fi caracterizat și identificat.

Note:

Lăsați nucleul să se dezvolte în propriul ritm, intensitate și forme. Convenția: the

Partea de plantă deja afișată este considerată a fi acolo până la sfârșitul exercițiului, deci

Dimensiunea plantei poate fi mult mai mare, ambele brațe sunt lungimi realiste. Dezvoltarea

Nu există pauze, pauze, regresii sau „ofălire" în procesul său. THE

Dimensiunea și direcția de dezvoltare a unei plante nu sunt specificate, ci orice dimensiune, orice

de asemenea, trebuie să atingă înflorirea deplină, împlinirea. Știm exact care este exteriorul și

planta noastră are caracteristici interne (verde, țepos, carnivor agresiv

plantă, sau lalea roșie, mândră de rece, stăpânind calm peste netal

floarea soarelui, dar ar putea fi și o plantă aromată, luxuriantă, etc.)

Atenție: Discuția de la sfârșitul exercițiului nu este o serie de întrebări orientative care se servesc la sine.

fie!

Exerciții muzicale și textuale pentru mână – costum și machiaj pe mână

Cel mai bine este să creăm noi înșine fundalul muzical pentru exerciții muzicale.

alegem noi. Aceasta este, de asemenea, o bună oportunitate de a ne experimenta pe noi înșine ca creatori independenți.

aceste procese. Durata exercițiilor nu trebuie să depășească 4

minute. Să ne străduim să obținem condens. Să remarcăm, de asemenea, că compactul

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

50 dramaturgia structurată ar trebui să conțină o întorsătură izbitoare. Cele de mai jos

Pentru următoarele exerciții, piesa muzicală recomandată este doar una care

opțiune posibilă, care poate fi înlocuită cu nenumărate alte piese muzicale.

Pentru exerciții text, putem folosi următoarele recomandări aici:

texte, dar le putem edita după modelul lor, sau

putem selecta și alte texte.

Să nu uităm niciodată să recităm versurile!

Mâinile nu pot „sta și vorbesc”!

Să traducem textul în limbajul imaginilor și al mișcărilor:

a însoți, a sublinia, a contrapune, a completa, a extinde

ceea ce avem de spus cu gesturi și mișcări ale mâinilor.

Și ceea ce reprezintă costumul din subtitrarea de mai sus sunt mănușile. La urma urmei,

O mănușă pe mână este ca un costum la un actor. Informații pentru spectator

pentru el, dar îi influențează și actoria.

„În regia contemporană, costumele devin din ce în ce mai importante și mai diverse”.

rolul, devine cu adevărat „a doua piele” a actorului, așa cum spune el

Tairov a vorbit la începutul secolului al XX-lea. Aceasta înseamnă că teatrul

Figura din act și costumul, care este mereu prezent ca semn de transformare, au fost de mult

restrâns la un rol caracterizator, la faptul că o situaţie socială sau

îmbracă actorul în funcție de realitatea unei situații.

În zilele noastre, costumele ocupă un loc mult mai important în spectacol,

funcțiile sale se înmulțesc și interacțiunea cu markerii de scenă este integrată

în muncă totală. De îndată ce ținuta apare pe scenă, devine costum:

este supusă efectelor măririi, simplificării, abstracției și

lizibilitatea”37

Să ne ferim de generalizări și șabloane. Un negru

Să nu ne mulțumim doar să creăm o mănușă de piele.

„tip” care acum va reacționa caracteristic, deși schematic

pentru fiecare situatie. Mănușile din piele neagră sunt cu siguranță o piesă de referință,

creează asociații. Ne putem gândi la John Travolta sau la altul

caracter emblematic îmbrăcat în piele, mănușa poate îmbrăca a

37 Patrice Pavis: Dicţionar de teatru (trad.: Adrienn Gulyás, Zsófia Molnár, Zsófia Rideg, Sepsi

Enikő), L'Harmattan, mn, 2006, p. 208.

 de gangsteri, un tip dur de motociclist sau un livrător de pizza. Tot ceea ce

alege, nu ideea generală a personajului dată la primul nivel

Vrem să ne jucăm părerile cu mâinile înmănușate. Cifre unice

ei sunt cei care reacţionează la situaţii în mod individual. Folosind mănuși

nu înlocuiește mișcările mâinii. Costumul de pe mână este doar un plus,

care completează tot ceea ce putem aduce la viață cu mâinile goale.

Dacă o mănușă delicată de dantelă albă pe mână este un semn, viața este o cățea.

Iluzia poate apărea doar prin mișcările adecvate ale acestei mâini înmănuși.

creat.

Machiajul pe mâini, jocul mâinilor pictate este, de asemenea, incitant

vă oferă posibilitatea de a experimenta. În dicționarul de teatru al lui Patrice Pavis, sunt patru

atribuie o funcție machiajului:

a.) înfrumuseţare

În acest caz, înfrumusețarea mâinilor corespunzătoare înfrumusețarii faciale

implementăm practici. Ne perfecționăm pielea și unghiile cu fond de ten

și decorăm, pictăm și henna doar din motive estetice.

b.) codificarea feței (în acest caz mâna)

„Unele tradiții teatrale – cum ar fi teatrul chinezesc – folosesc culori

şi corespondenţe pur simbolice între caracteristicile sociale

sistem: albul este pentru intelectuali, roșu este pentru eroii curajoși,

albastrul închis este pentru figuri trufie (personaje), argintul este pentru zei etc.”38

Să ne codificăm și propria cultură, aplicând machiaj pe mâini

conform tradiţiilor şi sistemelor simbolice de corespondenţă ale acesteia. (de exemplu: alb

mână virgină nevinovată sau mână erotică roșie, agresivă etc.)

c.) teatralizarea expresiei faciale (în acest caz, gestul mâinii)

„Fiind costumul viu al actorului, machiajul transformă chipul din viu în neînsuflețit.”

pași, cochetează cu masca când este mai mult sau mai puțin opac și

devine o mască flexibilă care exploatează uneori mobilitatea feței.”39

38 Patrice Pavis: Dicţionar de teatru (trad.: Adrienn Gulyás, Zsófia Molnár, Zsófia Rideg, Sepsi

Enikő), L'Harmattan, mn, 2006, p. 370.

39 U. p.

 Să ne lăsăm imaginația să zboare. Profită de poziția degetelor

posibilitățile oferite de forma palmei și pumnului. Machiajul nostru se mișcă

fi o mască care permite mărirea exprimării sentimentelor, the

servesc pentru a fi mai clar.

d.) extinderea picturii feței (pictura manuală)

„Machiajul devine ciudat de simbolic, un set în mișcare. Din punct de vedere psihologic

nu mai este costum, dar contribuie la dezvoltarea formelor teatrale,

sub același titlu legal ca și celelalte obiecte ale spectacolului (mască, iluminat,

costum etc.) Renunțând la efectele psihologice, își asumă rolul de a

calitatea sistemului, ceea ce îl face un element estetic cu drepturi depline al amenajării.”40

Faceți o pereche de ochi, legați doi nasturi împreună pe un 5-6 cm

cu un fir lung. Atașați-l la mâini și degete și adaptați-l la dvs

corp. Să completăm perechea de ochi cu corpuri asemănătoare cu corpurile umane și animale.

Ar trebui să schimbăm și să transformăm în mod constant corpul și poziționarea ochilor.

Să ne ghidăm privirea cu o atenție deosebită.

Cine nu a experimentat cu lumina unei lumini de noapte în copilărie?

cu umbra mâinii lui? Să continuăm acest experiment individual și în grupuri.

în timpul încercărilor noastre. Dacă am creat cu succes imagini de umbră,

haideți să le animam, să le transformăm, să găsim o muzică de însoțire pentru ei. Ascultăm.

contururile umbrelor mâinilor noastre și putem observa că acestea sunt

siluetele întunecate nu ne mai amintesc în fiecare moment că

vedem de fapt „doar” mâini. Să profităm de acest avantaj tehnic

și hai să interpretăm câteva minute de povești muzicale!

Vă prezentăm manuscrisele mai reușite și mai elaborate.

chiar și în condiții de teatru negru. Mișcă-te într-o perdea luminoasă

tot ce intenționăm să arătăm, restul în spațiul subluminat

„ascunde”-o. De asemenea, ne putem picta mâinile cu vopsea fotosensibilă sau

îl putem îmbrăca în materiale sensibile la lumină. Folosind o sursă de lumină cu bec UV

Corpul din spatele mâinilor albe poate fi făcut complet invizibil. Acest

are atât avantaje, cât și dezavantaje. Mâinile sunt mai perfecte atunci când sunt independente de corpul păpușarului.

40 U. p.

CAPITOLUL I. Mâna – lumea sentimentelor

53 este iluzia existenței sale, dar este mai sărac în schema de culori. Asta face unul,

În general, creăm o lume artificială, sterilă, a cărei

limitele sale estetice sunt destul de înguste.

24. Exercițiu:

Un armăsar, doi armăsari în galop...

(practica ritmului de grup)

Preparate:

Stăm în cerc și memorăm următorul text:

„Un armăsar, doi armăsari galopează,

Zece cai, o sută de cai, trapând prin munți.

„Un armăsar, doi armăsari în galop... etc.”

Spunând în cor, atingem silabele accentuate și neaccentuate.

T-T-T-T-T-T-T-T-T-T-T

T-T

T-T-T-T-T-T-T-T-T... etc.

Revizuim constant textul, apoi îl schimbăm: omitem

recitarea textului și nu mai rămâne decât bătaia colectivă ritmată.

Cursul exercițiului:

Deplasându-se într-o direcție dată, toată lumea înregistrează o unitate de ritm (o TI sau TÁ în cădere).

bate din palme în așa fel încât modelul ritmic dat să nu fie distorsionat, iar

viteza ar trebui să fie, de asemenea, constantă. Putem face sarcina mai dificilă dacă nu setăm

direcție, dar să lăsăm bătăiașului să se întoarcă către, căruia îi arată cu privirea că el este cel

urmând.

Note:

Mai întâi alegeți un ritm mai lent, apoi accelerați. Este foarte provocator.

încetiniți ritmul sau schimbați ritmul împreună în timp ce mergeți. Aplauzele

Îl predăm celui de după noi cu considerație și respect. Extrem de important

pentru a sublinia semnalele ritmice accentuate cu aplauze mai puternice.

25. Exercițiu:

Ei sparg nuci pe un deal

(exercițiu pentru text de grup)

Preparate:

Să facem grupuri de 4-5 persoane. Să alegem câteva rânduri de poezie sau o rimă.

Cursul exercițiului:

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

54 Să traducem textul în limba jocului de mână! Să recităm textul cu sunete pentru k ís

cu gesturi cu mâinile.

Note:

Îngustează terenul de joc la maximum un metru. Dacă avem nevoie,

putem folosi un fotoliu ca paravan.

Sugestii de text:

cel.)

„Marea lucrare s-a terminat, da”.

Mașina se întoarce, creatorul se odihnește.”

(Imre Madách: Cuvântul Domnului rostit în primul act al tragediei omului – fragment)

b.)

„Spar nuci pe deal,

"Pune alunele înapoi pe ea"

(rime populare pentru copii)

c.)

„Îmi pare rău, scuze, colorat,

„Nici urechi, nici coadă”.

(rime populare pentru copii)

d.)

„Lăstarii goi ai fâșiei sterpe ard de căldura soarelui,

Un roi de lăcuste pasc pe ea.”

(János Arany: Toldi, linii de deschidere)

26. Exercițiu:

Tonuri de apel

(exercițiu muzical pereche)

Preparate:

Formăm perechi și delimităm terenul de joc. O deschidere de puțin sub 50 cm

suficient, adică nu este necesar mai mult decât spațiul de deasupra spătarului unui scaun.

Cursul exercițiului:

Fiecare participant alege un ton de apel pentru telefonul mobil pe care îl are

inventează și demonstrează un joc de mână „la patru mâini” cu partenerul său.

Note:

Tonul de apel poate fi repetat și dacă avem nevoie de o parte muzicală mai lungă.

Nu trebuie să lucrezi constant cu acompaniament muzical. Pentru scene concise, scurte

luptă pentru, care se poate termina într-o ciocnire izbitoare sau susținută în comun

se termină într-o clipă.

 27. Exercițiu:

La mâna a doua

(practica individuala)

Preparate:

Să colectăm mănuși din cât mai multe materiale și culori diferite. Să luăm o poziţie

oglindă pe o margine a mesei.

Cursul exercițiului:

Mănușile se află într-o grămadă pe o masă: Locația este la mâna a doua

magazin de îmbrăcăminte. Intră un civil cu un comportament neutru. Din mormanul de mănuși, alege una

costum. Se îmbracă. Se duce la oglindă, unde face câteva mișcări potrivite ținutei sale.

se termină. (de ex.: când își pune o mănușă de catifea roșie, se mișcă ca o doamnă seducatoare, admiră

el însuși, fredonând câteva batai dintr-o melodie sau punându-și o pereche de mănuși de culoarea armatei

se trage în sus după câteva flotări, se mișcă la comandă, luptă cu

cu reflexia lui etc.) Isi scoate costumul, renaste la propriu si la figurat

în pielea sa „originală”.

Ea alege apoi o nouă ținută, repetând scena anterioară.

Note:

Să folosim sunete și să poziționăm figurile noastre de mână costumate.

28. Exercițiu:

Ce este asta?

(exercițiu cu text pereche)

Preparate:

Să colectăm mănuși din cât mai multe materiale și culori diferite. Să facem perechi,

apoi înregistrați următorul scurt dialog.

"- Ce este asta?"

– Acesta este... (Și aici vine numele obiectului folosit în joc.)”

Vom avea nevoie și de rechizite, adică diverse obiecte. Practicantul

Fiecare pereche își alege o mănușă. Lucrăm doar cu mâna dreaptă, spătarul unui scaun

folosindu-l ca ecran sau ca loc pentru un joc de societate.

Cursul exercițiului:

Mâna înmănușată care începe exercițiul așteaptă în zona de joc să sosească partenerul său.

cu un obiect. Prima linie este rostită, urmată de răspuns. La sfârșitul exercițiului, ambele

mâna folosește obiectul.

Note:

Calitatea mănușilor afectează mișcarea mâinilor, sunetul, marioneta

caracter. Să ne străduim să fim fideli textului, doar dialogul de mai sus poate fi auzit! Acolo

De asemenea, trebuie să avem grijă ca obiectul să nu aparțină nici unuia, nici altuia, ci

56 pentru amândoi. Acest lucru creează o situație în care, în funcție de caracterul lor,

Ei pot juca o soluție născută dintr-o idee impulsionată. Să nu ne grăbim exercițiul! THE

Ne simțim liber să ne bucurăm și să folosim oportunitățile de joacă dintre pronunțarea textelor. Nu

Uităm: aceasta este o relație între doi parteneri, nu două monologuri.

Putem folosi obiecte nu numai pentru scopul propus.

29. Exercițiu:

De ce sari?

(exercițiu cu text pereche)

Preparate:

Formăm grupuri de câte doi. Vopsește folosind un kit de mascare pe bază de apă

cele două mâini ale partenerului nostru. Să ne explorăm mâinile pictate și apoi să stăpânim următorul scurt scurt

dialog:

— De ce sari?

"Doar!"

Zona de joc este un ecran sau o masă cu o deschidere de 1 metru.

Cursul exercițiului:

Participantul care începe exercițiul își formează marioneta (cu două mâini pictate) și apoi sare.

început. Partenerul lui sosește, îl recunoaște și apoi este rostit dialogul de mai sus.

Note:

Din nou, să nu ne limităm doar la recitarea textelor. Să profităm de

oportunități de joacă, recunoașteți situația, construiți un sistem pentru relație. THE

mișcări, reacții, voce și desfășurarea poveștii - toate mâinile pictate

funcții.

30. Exercițiu:

Umbre la îndemână

(practica muzicala de grup)

Preparate:

Obținem paravanul și surse de lumină (diverse naturale și

(de exemplu, lumini puternice). Alegem muzica.

Cursul exercițiului:

Ascultăm muzica împreună, apoi învățăm din starea de spirit, stilul și ritmul muzicii.

pornind de la aceasta, experimentăm diferite surse de lumină, umbrele mâinilor noastre, cele

sursă de lumină - distanțele mână-ecran. Ne purificăm și perfecționăm experimentele,

Scopul nostru final este un studiu de 4 minute bazat în mare parte pe improvizații, dar elaborat.

Note:

Un exercițiu de stil și fantezie care include și descoperirea tehnicii jocului de umbre.

include.

II. CAPITOL

Textile – lumea creării iluziilor

„Galbenul este cea mai frumoasă. Multe, multe frunze

I-aș scrie unei fetițe cu această cerneală,

unei fetițe pe care o iubesc.

Aș scrie încrucișări, litere japoneze,

și o pasăre grațioasă, grațioasă.

Și vreau o mulțime de cerneală de diferite culori,

bronz, argint, verde, aur,

și ar trebui să mai fie multe sute și mii,

și atunci ar trebui să mai fie un milion:

amuzant - violet, vin - colorat, silentios - gri,

timid, îndrăgostit, zgomotos,

și ar trebui să fie trist -viola

și cărămizi maro și albastru, dar palid,

ca umbra ușii colorate

la prânzul lunii august în prag.

Și vreau mai mult roșu arzător,

de culoarea sângelui, ca un amurg otrăvitor,

și apoi aș scrie, mereu - mereu scrie.

Albastru pentru sora mea, auriu pentru mama:

Aș scrie o rugăciune de aur pentru mama mea,

foc de aur, cuvinte de aur, ca zorii.

Și nu m-aș plictisi, aș scrie din ce în ce mai mult

într-un turn vechi, intermitent - neintermitent.

Aș fi atât de fericit, Doamne, dar fericit.

Mi-aș colora viața cu asta.”

(Dezső Kosztolányi: Visez la cerneluri colorate chiar acum)

Calitatea materialelor – informații codificate, rapoarte

Textilul este unul dintre cele mai comune materiale pentru păpuși, deoarece este unul dintre

cele mai diverse, cele mai maleabile și cele mai potrivite pentru majoritatea tehnicilor de artizanat

 din materiale adecvate. Fiecare material textil are propria sa personalitate,

Transportă un mesaj și are anumite proprietăți. Acestea sunt

proprietățile caracterizează ființa vie pe care o creăm din ea. Extern

devin proprietăți, care la rândul lor servesc drept bază pentru creat

caracteristicile interne ale caracterului.

Culorile textilelor sunt variate, scara cromatică acoperă întreaga paletă.

îl putem găsi, poate fi de culoare uni sau cu model, dar chiar și cu tehnici speciale

de asemenea, material vopsit, a cărui calitate variază de la cel mai subțire voal la cel mai gros

la pânză, de la mătase fină la pânză grosieră, de la bumbac moale la

se extinde până la un doc rigid.

Lucios sau mat. Poate transmite lumină, poate colorându-l,

poate reflecta de mai multe ori, strălucitor, cu un luciu metalic sau chiar

poate absorbi razele de lumină care cad pe ea. Poate chiar să-și schimbe culoarea, de exemplu

pentru tafta și mătase frumoase care schimbă culoarea. Aceasta este culoarea în sine.

jocul său, ritmul său.

Poate fi tăiat și rupt, îndoit și netezit, șifonat și călcat,

poate fi întărit și înmuiat, cusut, capsat, lipit – și multe altele

potrivit pentru orice!

Poate menține o formă rigidă, constantă sau poate răspunde la cea mai mică mișcare.

a fi speriat, a se mișca. Se întinde, alunecă, se ondulează, zig-zag, se supune.

și duce o viață independentă. Dacă îl tratăm cu grijă, vă va asculta.

răspunde intențiilor noastre.

În cele mai multe cazuri, îl putem converti în mai mulți pași, în funcție de nevoile noastre.

ne schimbam. Poate fi o vestă, o fustă, o mantie, o pălărie de clovn, o perdea, un nor,

albină sau orice altceva avem nevoie pentru spectacolul nostru de păpuși.

Cosem păpuși, facem decorațiuni sau facem recuzită din ele.

În cazul animației textile, totuși, materialul textil este în forma sa brută.

Suntem interesați. Nu o modelăm cu unelte, o respectăm

Il folosim in functie de forma, calitatea materialului, culoare si asa mai departe.

Acest material textil anume pentru că exact de asta avem nevoie.

Să încercăm să descifrăm, să cunoaștem: ce știe, de ce este capabil, ce transmite,

II. CAPITOLUL . Textile – lumea creării iluziilor

59 simbolizează, dacă prinde viață, dacă îi dăm ritm și energie, a

cu alte cuvinte: dacă o aducem la viață.

Mesajul și energia materialelor – prin culori și materiale

impresii subiective trezite în noi

Vedem un material textil, iar dacă ne dăm drumul imaginației

sa functioneze liber, atunci se nasc asociatii libere care

ele creează gânduri, sentimente, imagini și idei. Acestea sunt

asocieri cu experiența noastră de viață, cunoștințe, gust, imaginație

ele sunt temelia și, nu în ultimul rând, individualitatea noastră și momentul se deschide

ele reflectă și starea noastră de spirit. Există motivații generale,

care își au rădăcinile în cultura, obiceiurile și obiceiurile noastre comune

sunt ascunse în cunoștințele noastre. De exemplu, luați o pungă de pânză și a

exemplul unei bucăți de catifea roșie: pânza de pânză este un element de bază pentru majoritatea dintre noi,

o figură cu o soartă mizerabilă, iar bucata de catifea roșie este un „violet

„născut” poate însemna o persoană mai distinsă, mai bogată. Sau: primul este a

o figură mai simplă, crudă, în timp ce a doua este o netedă, mândră

se referă la caracter. Orice mesaj citim din materiale,

În fiecare caz, proprietățile materialelor sunt codificate și indirect

le transformăm în caracteristici umane.

Mesajul culorilor este, de asemenea, o funcție a culturii noastre și este, în general, universal.

valabil, dar poate fi specific unor grupuri mai restrânse de persoane sau indivizi

O lectură greu de înțeles din cauza gustului.

Culorile trezesc sentimente și gânduri în noi. Mai mult -

Sunt mai puțin manipulatori, dar provoacă cu siguranță o reacție. Acest

folosit de artiști, designeri de modă, profesioniști în publicitate,

politicieni etc.

Culorile sunt, de asemenea, folosite pentru terapie, ele pot, de asemenea, vindeca, și în cele din urmă

De ce nu ar trebui să acceptăm și aceste calități? La urma urmei, noi toți

Știm că atunci când vedem o anumită culoare, ne simțim calmi și bine.

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

60 pe noi înșine, în timp ce alte culori evocă sentimente și reacții negative

de la noi. Un exemplu simplu este îmbrăcămintea. Ne influențează alegerea culorii

starea noastră de spirit actuală, dar efectul este valabil și invers,

Starea noastră de spirit se poate schimba și atunci când întâlnim o anumită culoare.

ca urmare.

Bazat pe obiceiuri și tradiții din cadrul culturilor

Există, de asemenea, prejudecăți și stereotipuri despre culori care

desigur, nu sunt permanente, se schimbă constant,

încetează să existe, devin învechite sau inutile sau

sunt transformate. Cu toate acestea, ele ne influențează gândirea chiar dacă

sunt uniformizate prin acest efect. Aș dori să enumerez câteva astfel de „panouri”,

asociere generalizată, care ne poate influența relația cu

pentru culori.

Galben – Culoarea Soarelui, care este eternă. În cultura noastră îngustă,

puterea, bunătatea și jocul erau asociate cu ea.

Alb - Culoarea purității, deoarece nu are nicio decolorare,

Murdăria este imediat vizibilă. Cultura noastră i-a atribuit valorile inocenței,
conceptele de prospețime și reînnoire. Deși această tradiție este acum
pare a fi fluctuant, din moment ce ideea care până de curând cerea virginitatea
O rochie de mireasa alb pur poate fi purtata acum in orice culoare. În plus,
culoarea albă folosită ca marcă înregistrată a profesiei medicale din sălile de operație,
sunt din ce în ce mai împinși din spitale.
Roșu – Culoarea focului, a sângelui. Energic, izbitor, care atrage atenția
culoare potrivită, nu degeaba în industria de publicitate și semne de ordine publică
culoarea preferată.
Albastru – Culoarea apei și a cerului, care este asociată cu
asociată cu conceptul de liniște.
Verde - culoarea plantelor, reînnoirea primăverii, renașterea,
energie, prospețime, semnificațiile eterne, independente de cultură
poartă.
II. CAPITOLUL . Textile – lumea creării iluziilor
61 Negru – În cultura noastră, este culoarea doliului. În ultimele secole, cel
A devenit culoarea eleganței subestimate și simple. (Gândește-te la „micul negru”
(pentru rochii de cocktail reprezentând eleganța solidă franceză.) Culoarea nopții, a întunericului
în natură, în societatea noastră umană, poate fi și un simbol al puterii, opresează,
Se ascunde, are greutate, este misterios.
Maro – Culoarea Pământului, care în cultura noastră reprezintă maternitatea,
se referă la liniște.
Violet – culoarea spiritualității, din punct de vedere liturgic culoarea pocăinței1,
deosebita si maiestuoasa.
Obiceiurile joacă, de asemenea, un rol important în alegerea culorilor.

„Un experiment psihologic bine-cunoscut a arătat că un obișnuit

forma, induce întotdeauna culoarea adecvată. Daca din acelasi

Decupam din material forma unei frunze si a unui magar, apoi

apoi le cerem observatorilor să monteze o roată

alege nuanța exactă din seria de culori care ți se potrivește cel mai bine

se potrivește celor două forme, acestea vor avea tendința de a avea o mai verde

Alegeți o nuanță de albastru pentru frunze și una mai gri pentru măgar.

Amintim că rezultatul acestui experiment a fost deja anticipat de

autorul nostru antic, Philostratus: »Chiar dacă îl desenăm cu cretă albă

1 Liturghia folosește cinci culori: alb, roșu, verde, violet și negru. Albul este

lumina și, prin urmare, culoarea sărbătorilor de Crăciun. Baza pentru aceasta este Ioan 8:12, unde Isus a spus aceasta:

spune: „Eu sunt lumina lumii”. Majoritatea oamenilor asociază albul cu bucuria sau

Este cunoscută drept culoarea purității, dar și aici trebuie să vedem excesul biblic. Altarul – şi

pânză de amvon în perioada de la Ajunul Crăciunului până la Bobotează, în Joia Mare,

la sărbătoarea Cinei Domnului, de la Paști până la Înălțare și în a 6-a duminică după Paști,

Se „îmbrăcă” în această culoare la sărbătoarea Sfintei Treimi. Roșu este foc și – referindu-ne la martiri – cel

culoarea sângelui. Se folosește așadar la sărbătorile Bisericii și ale martirilor: Rusaliile, Reformei

la sărbătoarea şi la hramul bisericii. Culoarea verde simbolizează sămânța încolțită și în creștere.

(Aceasta este și culoarea speranței.) Creștere în credință și viață rodnică

este susținută de versurile desemnate pentru duminicile de după sărbătoarea Sfintei Treimi. După Bobotează

Duminica și toate duminicile după Treime, culoarea liturgică este verde. Mov este

se referă la pocăință, în consecință, în duminicile Adventului și Postului Mare amvonul și altarul sunt

culoare violet. Negrul a fost culoarea doliu în liturghia bisericii noastre încă din secolul al XVIII-lea, de aceea

folosit în Vinerea Mare și Sâmbăta Mare. www.lutheran.hu, (descărcat pe 11 iulie 2008)

62 Unul dintre acești indieni, spune Apollonius, era negru.

ar arăta ca, din moment ce ar avea un nas plat, șuvițe rigide și ondulate și

falca lui ieșind înainte... Și asta e suficient pentru ca imaginea să pară neagră

„Cel care își poate folosi ochii". Avea dreptate. Cum

interpretăm și clasificăm o formă, afectează și cum arată

o vedem colorată."2

În cazul păpușilor, subiective, opinii individuale, reacții, sentimente

ceea ce este cu adevărat valabil, ceea ce transcende convențiile și devine o creație

califică animația. În cazul animației textile, este, de asemenea, extrem de important să

efectul oamenilor și al impresiilor asupra simțurilor noastre, care

ele evocă exprimarea gândurilor. Acordarea individului cu o culoare,

la o atingere sau la o piesă muzicală, preferința și distorsiunea nu sunt altceva,

ca subiectiv, absolutist, către lumea independentă a culorilor și a sunetelor

reactii. Artiștii impresioniști s-au bazat și pe acest efect atunci când au

existenţa unei astfel de relaţii între om şi culori în mod programatic

se pun înaintea lor. Deja la prima lor expoziție (în 1874), unde au prezentat

Pictura lui Monet Impression, Sunrise, este o mărturie a culorilor, a

dătătoare de viață individuală a lumii înconjurătoare. (Apropo, grupul în sine este și el de aici.)

a primit numele.)3

Impresionismul este prima mișcare care permite

artistul să-și dea cel mai subiectiv sine. Acesta este momentul în care este formulat

și faptul că impresiile noastre sunt programatice

2 EH Gombrich: Artă și iluzie – Psihologia reprezentării vizuale, Gondolat, Budapesta, 1972,

3 „Obiectele naturale nu sunt prezentate în fizicul lor, ci în prim-planul soarelui, luminii, aerului.

adus, înfățișat în rezoluție de culoare. În imaginile lor, culorile locale se încadrează în zone mici de culoare.

Imaginea trebuie să se nască în ochii privitorului din tonurile împrăștiate, vibrante. Din subvopseaua,

de la canoane de culoare, reguli specifice de aranjare a formei, teme literare

compoziția picturală eliberată devine un înregistrator direct și proaspăt al senzațiilor vizuale, cel

dă iluzia imediată. (…) Artistul renunță la toate elementele care

se ridică deasupra unei simple impresii, nu se bazează pe un concept anterior în compunere,

linia și masa își pierd semnificația în pictură, forma obiectelor este aerul liber

în funcție de vibrația sa, devine mai liber, mai dizolvat, iar vopseaua strălucitoare aplicată cu mișcări libere de perie

„Culorile vor deveni instrumentul principal al artistului”. O mică enciclopedie de estetică, Kossuth, Bp., 1972, p. 298

II. CAPITOLUL . Textile – lumea creării iluziilor

Îl folosim pentru a trezi gânduri prin cele 63 de simțuri. Din nou

culorile sunt descoperite, iar pictorii impresionişti lucrează cu lumina

culorile saturate au fost aplicate pe pânză cu pensule libere, deci

Animația textilă se străduiește și la impresii optice, la impresii, la pur

intenționează să returneze un vizual, abandonând detaliul, naturalul

elemente de afișare.

Așa cum impresionismul duce vizualitatea la extrem,

îmbunătățește, la fel și animația textilă se străduiește pentru vizualitate în acest moment

tehnică bazată pe impresii personale.

Stăpânul culturii culorii foarte dezvoltate a impresionismului nu este

se aplică nu numai picturii, ci și altor forme de artă

poate fi găsit. Poezia lui Dezső Kosztolányi4 citată ca motto: culorile sunt somptuoase

formularea și totuși demonstrează că

perspectivă subiectivă, individuală: „Galbenul este cel mai frumos”.

Atingem un material textil si informatia ne vine din nou.

Plăcut sau neplăcut, moale sau aspru, mătăsos sau înțepător. Netezi

sau are o țesătură tactilă. Observație: toate - toate umane

Acestea sunt proprietățile care vor deveni proprietățile marionetei textile animate.

a dezvolta. Cât de des pot fi găsite acestea în proverbe și zicători?

sau în comparații, metafore:

- „aspră (persoană) ca o pătură”, sau pur și simplu „o pătură”

uman"

- „cu ochi catifelați (persoană)”, „cu voce catifelată (persoană)”,

"moale ca catifea"

- „băiat de mătase”, cineva a cărui „viață este mătase”, adică are o viață bună

- „Viața este mătase, venitul este cârlig”, cineva trăiește generos, deși

cu venituri mici

- „ai grijă de tine ca o eșarfă de mătase”, cineva foarte delicat

4 În: Collected Poems of Dezső Kosztolányi, Szépirodalmi Könyvkiadó, Budapest, 1971, 110.

pagina .

64 Revenind la exemplul pânzei maro și catifea roșie,

enumerand proprietatile celor doua textile, pare evident ca sunt doua

putem crea diferite ființe vii și personaje de scenă, care

proprietățile sale sunt aceleași cu cele ale textilului din care este fabricat sau

sunt înrădăcinate în ele.

1. Pânză maro

 maro este culoarea pământului, se referă la simplitate, nu sclipitor,

captatoare de atentie

 țesătura sa este aspră, grosieră

 materia primă (cânepa) este caracteristică, naturală, simplă şi

produs ieftin,

 nevopsite

2. Red Velvet

 roșul sugerează putere, atrage atenția

 țesătura sa este sofisticată, uniformă, sofisticată

 materia primă este mai scumpă, prelucrată în mai multe etape

din fire

- vopsit

31. Exercițiu:

Distribuția rolurilor 1.

(practica individuala)

Preparate:

Producem o cantitate mare de materiale de diferite culori, dimensiuni si calitati.

Cursul exercițiului:

Alegem un material pe care îl privim, îl atingem și apoi îl descriem verbal.

noi caracterizam. Enumerăm cel puțin trei roluri pe care materialul nostru le poate aduce la viață.

Note:

Rolurile alese nu trebuie neapărat să fie asemănătoare omului,

dar pot fi animale, creaturi fantastice, personaje de basm sau chiar naturale

fenomene de asemenea. Nu mutati textilele deocamdata, observati-le culoarea si materialul.

judeca dupa calitatea si simtirea lor

II. CAPITOLUL . Textile – lumea creării iluziilor

65 Puterea iluziei

Mișcăm un material textil și intră în joc imaginația noastră.

Fluxul unei mătase albastră poate crea iluzia valurilor mării, dar

poate chiar întruchipa Calmitatea cu culoarea și mișcarea sa. Jucător -

Diferitele materiale creează iluzia unei procesiuni vesele sau maiestuoase. Tot

fără transformare, fără tăiere, coasere, modelare, doar cele mai crude

calitatea materială în formă și energia și ritmul împrumutate acestora

de. Cheia constă în imaginația celui care mișcă, în credința care creează iluzii și însuflețe și în

receptiv, se află în imaginația privitorului.

Dacă suntem receptivi la el, chiar și cel mai mic stimul creează

iluzie.

„Au fost multe în lucrare lăsate imaginației:

O invenție reală, inteligentă și atât de înșelătoare,

Numai lancea lui a stat în locul lui Ahile,

El o ținea cu o mână, stând în spatele ei.

Invizibil, vizibil doar pentru ochii sufletului.

Pictează o față, o mână, un picior sau un cap,

„Pentru ca imaginația să poată vedea totul”.

(W. Shakespeare: Lucretia, traducere de Zsigmond Lőrinczi)5

Apropo de iluzie, Gombrich afirmă: „Cred că așa

Senzațiile fantomă sunt cel mai bine evocate de magicieni. THE

o serie de așteptări și o serie de situații familiare

ele creează aspectul unei lumi care ne obligă imaginația să

grăbește-te înainte și completează politicos - fără a bănui,

cât de înşelaţi erau. Există trucuri simple de jocuri de societate care
ilustrează această problemă în forma ei cea mai elementară. Oricine care
poate manipula acul „convingător“, ne poate face cu ușurință să vedem în ac
de asemenea un fir care nu există deloc. Conceptul de rememorare ca artă

5 EH Gombrich: Artă și iluzie – Psihologia reprezentării vizuale, Gondolat, Budapesta, 1972,
Pagina 194

 se schimbă când un vrăjitor ca Charlie Chaplin, cu două furculițe și un croissant
creează iluzia dansului.”6

Una dintre cele mai cunoscute iluzii optice este așa-numita spirală Fraser, care
Nu este chiar o spirală, ci o serie de cercuri concentrice.
De fapt, doar dacă trecem peste el cu un creion, primim virgule.
observați că nu este o mișcare infinită spre centru
afacerea noastră.

Animația textilă este o muncă care necesită mult spațiu. O facem într-o cameră mare și
într-o zonă bine luminată. Lucrăm cu cel puțin tot atâtea tipuri de textile,
de patru ori numărul participanților. Cea mare
Putem completa textilele cu șaluri, eșarfe și bucăți mai mici de material textil.
Ritmul intern, energia și mediul păpușii care urmează să fie create
interacțiunea sa cu spațiul de locuit animă materialul și asta
Componentele împreună creează iluzia dorită. THE
O persoană care mută material textil trebuie mai întâi să se identifice cu propriul corp
(cu propria sa miscare, energie si ritm), si apoi transfera aceasta energie
trebuie să dea materialului neînsuflețit pe care îl mișcă, textilul, care
animand astfel. Corpul păpușarului nu se desparte de material, dar

Materialul continuă acum să se hrănească într-o formă mai restrânsă, „în fundal”

energia acestuia.

Trebuie să mutăm textilele cu ambele mâini, iar

Trebuie să ținem întreaga activitate sub control constant. Acesta este

în caz contrar, regula de bază care se aplică oricărei tehnici de păpuși a fost repetată de mai multe ori

Voi repet că: păpușarul trebuie să țină tot timpul cu ochii pe păpușar.

ține marioneta animată, obiect, material. Trebuie să urmărești, să urmărești,

controlează-ți păpușa - obiectul tău animat și, dacă este posibil, folosește ambele mâini

animați-l, mutați-l. (Desigur, sunt excepții

păpuși cu o tehnică specifică cu o singură mână sau acele situații în care

păpușarul mută mai multe păpuși deodată.) Dacă aveți acest control, atunci

6 EH Gombrich: Artă și iluzie – Psihologia reprezentării vizuale, Editura Gondolat,

Budapesta, 1972, pag. 189

67 se naşte canalul prin care, prin obiectul neînsufleţit, curge

forța care dă mișcare și viață. Dacă păpușarul acordă suficientă atenție mișcării

textilului său și descoperă inițiativele de mișcare independente ale materialului,

vede reacțiile textilului la anumite mișcări, apoi cele investite

energia devine și ea mărită și devine mai mult decât expresivă: începe să acționeze.

Această manipulare necesită, de asemenea, multă răbdare și atenție.

să se întâmple. Tragerea și mișcarea constantă nu duce niciodată la rezultate.

O mișcare care urmează prea repede îl poate stinge, îl poate distruge la jumătate.

mișcarea care o precedă. Dacă mutam un material textil, acesta

Ceea ce se întâmplă în continuare este continuarea mișcării noastre. Merită să ai răbdare și

trebuie să lăsăm cu grijă materia în mișcare să-și termine mișcarea

propriul său mesaj, deoarece trebuie să-i vorbim într-o limbă comună. Nu

îl putem forța, deoarece datorită proprietăților sale (dimensiune, textură)

are propriul ritm. Trebuie să stăpânim materialul, dar nu asta este ceea ce

înseamnă că tragem ca un monopolist, în timp ce doar al nostru

ne concentrăm pe sentimentele noastre, pe ceea ce vrem să comunicăm și pe corpurile noastre.

Trebuie să te tratăm ca pe un partener.

Animația textilă are și forme de afișare realiste, naturale

poate funcționa (umanoizii au patru membre, un cap și o verticală

atribuirea unei poziții pentru schimbarea locațiilor etc.), dar crearea iluziei perfecte

se face cu simboluri, semne metaforice (a cu succes

textilul selectat și mutat este cu siguranță asemănător omului, cu caracter

poate anima o figură).

32. Exercițiu:

Roluri 2

(practica individuala)

Preparate:

Aceasta este o continuare a exercițiului Role-Playing 1.

Cursul exercițiului:

Cu materialul selectat, aducem la viață imaginea selectată în timpul exercițiului anterior.

cifre. Încercarea noastră poate avea două rezultate: materialul este pus în mișcare

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

68 corespunde ideilor și așteptărilor noastre, sau chiar le contrazice pentru că nu sunt

adecvat. În acest caz, trebuie să încercăm un alt material textil.

Note:

Când mutăm textile, întregul nostru corp este în mișcare. Exercițiul este

Se execută în picioare sau ghemuit, în funcție de dimensiunea materialului deplasat. Cel așezat

pozitia este exclusa.

Muzică și textile – exerciții de animație muzicală textilă

„Pe scenă, trebuie să acționezi – atât extern, cât și intern."7

Stanislavsky declară, apoi sfătuiește că pe scenă

hai sa actionam pentru a:

„Lasă-i să facă cu adevărat tot ce le vine în minte în acel moment, orice au chef să facă,

și nu gândiți în momentul acțiunii. (...) Aceasta

Secretul acestui proces este că emoțiile nu trebuie forțate deloc,

trebuie doar să-i lași să lucreze, nu trebuie să te bazezi pe „adevărul pasiunilor"

să meditam, pentru că aceste „pasiuni" sunt independente de noi, de ele însele

se prezintă şi nu ascultă de nicio poruncă sau

violență."8

Ei nu se supun ordinelor sau forței, se supun muzicii.

dar da.

Muzica, care în cuvintele lui Kirkegaard nu este altceva decât:

„Putere, viață, mișcare, neliniște constantă, întâmplare constantă."9

Din păcate, materialul are limitările sale. Degeaba

cea mai zburătoare imaginație, cu greu este posibil să abstragi dincolo de un anumit punct

din textil în sine, proprietățile sale fizice. Lucrurile necesare sunt drepte

Muzica selectată și folosită dă stil mișcării. Stilul este

7 K. No. Stanislavsky: Opera unui actor – Jurnalul unui actor student, (trad. Morcsányi)

Géza), Gândirea, Budapesta, 1988, pag. 50

8 K. No. Stanislavsky: Opera unui actor – Jurnalul unui actor student, (trad. Morcsányi)

Géza), Gândirea, Budapesta, 1988, pag. 63

9 Gânduri despre artă, Kriterion, București, 1975, pag. 81, (Sören Kirkgaard)

II. CAPITOLUL . Textile – lumea creării iluziilor

69 este un mod de exprimare pentru toate tipurile de comunicare, dar în muzică este deja artistic

limbaj formal.

Mișcarea stilizată poate fi una dintre cheile pentru a crea iluzii.

a lucra. Dar asta nu înseamnă că alegem „stil” și

în ea, stilizăm fiecare mișcare realistă cu o anumită iluzorie

în scopul construirii unui sistem, ci mai degrabă pentru procesul de animație dat

caracteristicile creează în cele din urmă un stil unificat, un imaginar

sistem. Stilizarea, ca procedeu, între imitație și simbolizare

se află, să ținem cont de asta.

De exemplu, dacă vrem să animam un vânt cu un anumit material,

Să nu imităm vântul, dar nici să nu-l simbolizăm. Nu vântul

sarcina va fi de a stiliza proprietățile vântului, ci mai degrabă cele indirecte

afişa. Indirectitatea în sine duce la stilizare,

dar există un alt motiv pentru care rezultatul în fața ochilor noștri este nemișcat

ar trebui stilizat deoarece: realitatea într-o formă simplificată, detalierea

Se prezintă fără nicio formalitate, iar reprezentarea sa se bazează pe o serie întreagă de convenții.

Deoarece:

 o creăm cu alt material (punem textilul în mișcare și nu

aer)

 acordăm atenție mobilității și culorii materialului (procesul

este conștient)

 lucrăm cu calități și sentimente umane (suntem copleșitori

vânt, vânt furios, briză jucăușă etc.) și energia acestor sentimente,

ritmul lui va domina materialul care ne ascultă

 arătăm realitatea într-o formă simplificată fără detalii

(nici un detaliu naturalist)

 trăim o poveste, gândurile stau în spatele acțiunilor noastre

în fiecare caz, deoarece jocul are o natură dramatică

oricât de scurtă ar fi animația. Pentru viața pe care o trăim

Materia creată va suferi în mod necesar o schimbare.

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

70 (De exemplu, în cazul Vârtejului animat, nu este vorba despre fenomenul natural în sine

Sarcina este de a stiliza fenomenul, deoarece acesta este dat de material.

caracteristicile, calitățile umane care i-au fost conferite. Energia miscarii,

Ritmul său păstrează forma caracteristică a vârtejului: mișcare circulară,

dar fără schimbare există pericolul ilustraţiei. Ca spectator, Vârtejul

Sunt curios de schimbarea lui, pentru că tot ceea ce trăiește este continuu.

Se schimbă, nu este niciodată permanent.)

Muzica, datorită proprietăților sale fundamentale, este de neprețuit

este util pentru păpușarul experimental, ca:

 o operă muzicală are un stil în sine,

- are un ritm, tempo și energie care pot fi ușor adoptate de către

corpul nostru,

 are momente emfatice și neemfatice,

- oferă o stare de spirit cu care ne putem acorda,

- trezește sentimente și gânduri,

 inspiră,

- are propria sa dramaturgie.

Ne mișcă în mod spontan imaginația, o pune pe o cale și dacă

Avem încredere în el pentru a ne ghida în viitor. Experiența de ascultare

Datorită naturii sale personale, reacționăm la energie în cel mai părtinitor mod. THE

Putem lucra liber și în siguranță în timpul exercițiilor muzicale.

Exercițiile muzicale sunt și ele extrem de atractive din punct de vedere tehnic,

deoarece nu este necesar pentru recitarea textului, dicția sau interpretarea textului

a fi atent. Vă puteți concentra mai bine pe mutarea păpușii.

Esența muzicii este jocul. Dincolo de jocul specific genului

Conține și posibilități de joc, provoacă, entuziasmează și dă idei, ca un bun

partener de joc. Un partener jucăuș, altruist și recunoscător în munca noastră.

Să te bucuri de muzică nu necesită nicio pregătire profesională specială și aici

Mă refer la cunoștințele acumulate în materie. Conform învățăturilor lui Aristoxenus:

„Înțelegerea muzicii constă în două lucruri: percepție și memorie. A simți

Trebuie să ne amintim ce sa întâmplat, ce sa întâmplat. În chestiuni de muzică

71 altfel nu se poate ghida.”10 De fapt, Platon susține că: „Muzica este

cel mai sigur mijloc de a educa o persoană și de a-și dezvolta personalitatea,

tocmai pentru că se ridică doar pe jumătate deasupra lumii instinctelor, pe jumătate mai jos

rămâne în adâncuri. Acesta este modul în care conștientizarea de sine vă poate influența mai mult decât orice altceva

poate ghida, modela și educa cercul său. Muzica este cu adevărat

o poțiune magică care poate schimba lumea, dar nu este magie

prin formarea omului.”11

Relația dintre om și muzică este una veche:

„Musica humana” – spunea Evul Mediu – este muzica interioară a trupului și sufletului uman.

armonie și a simțit că cu acest nume poate exprima legea universală

dezvăluie o parte secretă. Musica humana – muzica este cu adevărat lumea umană Face parte din și este conectat la viața umană cu toate componentele ei. Încă există este ceva în ea care îl face să iasă în evidență din acest context și aproape de uman Îl face independent, membru al lumii naturale, al vegetației. Așa va fi musica mundana: sunetul universului. Se naște acolo unde cultura umană: în văile râurilor, stepele, zonele deluroase și pe coastă. Au răspândit râuri și curenți oceanici, blocați de păduri primitive, lanțuri muntoase, câmpuri de gheață și deserturi. Se blochează, se izolează pe insule, circulă, flutură, curge, se contopește pe țărmurile deschise. Rătăcește, se răspândește, se împrăștie ca plantele, pe o fâșie de pământ unde se oprește, se separă imediat în specii și climatic produce variații precum lumea animală. Când te pierzi în centre, își găsește adăpost pe granițe, în timp ce putrezește pe coaste, pe platouri Un pârâu nou, nomad se apropie de cealaltă parte. Nu există nimic care ar fi mai ușor decât ar prefera să-și schimbe forma și nu există nimic mai profund permanent decât melodia. Jocul valurilor și norilor poate fi măsurat doar pentru acest mileniu a cânta: fiecare melodie este imediat împărțită în sute de variații și de fapt aceasta există în o sută de variante diferite, dar grupuri umane involuntar au păstrat aceleași tipuri de melodie antice de mii de ani și când cred că că s-au schimbat cel mai mult, adică au fost cei mai îndepărtați de ei, se apropie involuntar de forma lor originală.

Dar a existat vreodată o formă de bază, o formulă originală, o melodie străveche? Greu. Cântarea primitivă este parțial legată de plâns și urlet, și parțial de născut dintr-un ritm fix de mișcare.”12

10 Aristoxenos: Gânduri despre artă, Kriterion, București, 1976, pag. 102

11 Bence Szabolcsi: The History of Music, publicat de Rózsavölgyi și colegii săi, Budapesta, 1940, pag. 35

12 Bence Szabolcsi: The History of Music, publicat de Rózsavölgyi și colegii săi, Budapesta, 1940, pag. 9

 Așadar, istoria muzicii începe acolo unde se află persoana. A ta

A încercat să imite sunetele și zgomotele lumii din jurul său cu vocea și

în același timp pentru a trimite un mesaj acestei lumi. Este la fel de veche ca vorbirea și intonația.

Slăbirea și, în unele cazuri, încetarea completă a acestei relații străvechi

se regăsesc în rațiuni civilizaționale.

„Cântăm și facem muzică – am văzut – de mii de ani, la toate nivelurile de educație".

și în fiecare cartier înseamnă a vrăji, a fermeca, a citi în –

cantare si incantare, chanter si incantator. Întotdeauna de altă lume prin muzică

Ne conectăm cu puteri, precum Prospero al lui Shakespeare. De la tine

Devine clar că cine intră în acest cerc magic dă și expresie

de exaltare, el încearcă să reflecte supranaturalul în voce, gest,

în mimetism – și că occidentalii de astăzi nu văd decât nefiresc

în toate acestea și nu supranaturale, se explică prin propria sa dezvoltare specifică."13

Fătul din pântece își bate deja ritmul, copilul de doi ani râde

tu însuți când auzi o întorsătură muzicală (un sunet special, o surpriză

schimbarea ritmului etc.), poveștile despre răsaduri umane deja vorbitoare, imagini fanteziste

se asociază cu o anumită muzică. La urma urmei, muzica nu necesită cunoștințe de subiect,

Este mai mult decât suficient să înțelegi și să simți asta dacă ești deschis, flexibil,

sunt ușor acceptate. Puritate copilărească, mirare și curiozitate,

legătura cu natura care rămâne dă o cheie muzicii, prin care

Limbajul muzical se deschide, se desfășoară și devine ușor de înțeles.

Una dintre informațiile transmise de muzică este umorul muzical. Muzicalul

Secretul înțelegerii umorului nu constă nici în pregătirea muzicală specială.

Desigur, cunoașterea subiectului deschide calea către alte posibilități și numai beneficiază ascultătorului, dar instrumentele principale: simțul individual al umorului și practică. Prin practică, în acest caz mă refer la ascultarea muzicii.

Ca exemplu paralel, aș menționa susceptibilitatea la umor lingvistic, care nu este nici o funcţie a studiilor literare, dar un talent înnăscut pe care îl dezvoltăm prin vorbire și citire putem lustrui, putem dezvolta. (Percepția umorului lingvistic este deja de unu și jumătate

O putem vedea și la copiii de până la 18 ani, în timp ce copiii de școală preșcolară și elementară pot sunt capabili să-și creeze propriile rime independente și originale care conțin umor lingvistic, versuri, nume etc. creaţie.) „Dacă pentru copii mici, 2 -3 copii de ani, recităm o poezie și o repetăm de destule ori pentru a face fiecare rând sau frază, observăm că ritmul, muzicalitatea apuca-le. (…) La vârsta de 4-5 ani, copilul își amintește deja mult mai multe iar din poezie, rânduri, secțiuni, mulți copii chiar poezii întregi. Încă

13 Bence Szabolcsi: The History of Music, publicat de Rózsavölgyi și colegii săi, Budapesta, 1940, pag. 18

 este întotdeauna ghidat de ritm, dar jocul rimei joacă un rol din ce în ce mai important.

(...) Starea poeziei îl afectează deja, dar conținutul nu iese la iveală astăzi.

emoții, ci muzicalitate, ritm, rimă.”14

Muzica are un efect primordial asupra sistemului nervos uman, relaxându-l.

De aceea improvizația oferă cel mai bun început.

în timpul exercițiilor. Asocierea tipului de marionetă cu o anumită piesă muzicală, piesa muzicală utilizarea și transpunerea în aceasta a genului și a caracteristicilor stilistice ale acestuia într-o lume stilizată, ele ascund în sine sursele umorului de exploatat: gluma, grotescul, parodia, veselul.

„Sunetul” esențial al muzicii este pauza. Empaticul

una dintre cele mai izbitoare și evidente modalități de a crea momente

Oportunitatea este de a introduce un moment de liniște, o pauză. Exerciții situaționale,

Cea mai mare piedică în interpretările textului este utilizarea pauzelor.

(posibil eliminând complet pauzele), precum și

probleme de stres (exces de accent sau excesiv

lipsa de accent). Exercițiile muzicale sunt pauze și accent

sunt una dintre cele mai bune metode de studiu.

Menținerea sau modificarea nivelurilor de energie și a ritmului

conștientizarea este, de asemenea, o sarcină a actorului (marionetă), care

instrumentele muzicale oferă o modalitate ușoară de a descoperi și exersa

exercitii. Energia și ritmul muzicii acționează ca un impuls de pornire,

mediu de control, un cadru de referință în care este ușor să

Fluctuațiile de energie și schimbarea de ritm sunt evidente. Păpușarul

exercițiile fac tangibile aceste erori potențiale

pentru noi, întrucât în acest caz nu ne întâlnim la nivel teoretic

cu energia și ritmul unui actor. Ce să evitați în mișcarea păpușii

poate fi prins în flagrant.

Fără îndoială că cunoașterea subiectului în domeniul muzicii sporește muzical

calitatea practicilor. Succesul jobului depinde de jucător

din talentele lui (muzicalitate, simțul ritmului, simțul stilului), ci muzical

14 Ferenc Mérei – Ágnes Binét: Psihologia copilului, Gondolat, Budapesta, 1972, p. 236.

 din cultura sa (cunoștințele sale din diverse domenii muzicale,

(necunoscut din aga), deoarece vorbește mai ușor limba muzicii,

reacționează mai liber, are un vocabular mai larg și poate absorbi mai multe informații,

și apoi să-l folosească în lucrarea sa ulterioară când aude o piesă muzicală.

Recunoașterea și aplicarea conștientă a accentelor muzicale și a tehnicilor de orchestrare

Folosirea acestuia poate fi un mare avantaj în scenele de improvizație cu marionete muzicale. THE

piese muzicale sau cunoașterea stilului lucrării muzicale vă pot ajuta să decodați muzica

în dezvoltarea poveștii, dar în același timp permite jocul grotesc

sau parodia.

În cazul improvizației spontane, există două posibilități:

1. Improvizăm la o piesă muzicală necunoscută sau un fragment din ea.

scenă,

sau

2. Improvizăm scena unui fragment dintr-o piesă muzicală cunoscută.

În primul caz, se recomandă utilizarea unui mai ușor de recunoscut

alege o piesă cu un laitmotiv. Recurente

lucrările melodice care prezintă variații pe o anumită temă oferă, de asemenea, o oportunitate

Ele ajută la dezvoltarea ritmului, dispoziției și energiei poveștii.

Refrenurile susțin, de asemenea, structural povestea în același mod în care

îmbunătățiri (care pot fi în volum, ritm sau ton)

îmbunătățiri).

Pentru exercițiile noastre muzicale, orice stil, orice

Se poate folosi muzica scrisă în perioada. Pentru exerciții de animație textilă

Dintre piesele instrumentale folosite, muzica de balet este cea mai potrivită.

(Spartacus, Spărgătorul de nuci, Romeo și Julieta etc.), coloane sonore pentru anumite filme

(Viața minunată a lui Amélie, coloanele sonore ale lui Goran Bregovic etc.) și tematice

lucrări muzicale (Carnavalul animalelor , Jocuri , Marea , Peer Gynt Suite , Vivaldi:

Anotimpuri, The Hummingbird, New World Symphony, Moonlight Sonata și multe altele

Aș putea continua.) Posibilitatea de a juca, suportul atmosferic, stilistic, ritmic

descoperire, orchestrația poate deja justifica o piesă muzicală

selecție și utilizare. (De exemplu: DD Shostakovich Jazz Waltz Song

II. CAPITOLUL . Textile – lumea creării iluziilor

75 este un muzical potrivit datorită schimbărilor sale de dispoziție și instrumentației variate.

pentru exerciții.)

În al doilea caz, când improvizăm pe un fragment dintr-o piesă muzicală cunoscută

scena, nu conteaza daca cunostinta este de origine mai veche sau

Ne-am cunoscut prin mai multe audiții înainte de antrenament.

cu o piesă muzicală. Ideea este să-i înregistrați accentele, tempo-urile,

punctele sale de cotitură, iar apoi coregrafia animației textile, ca un balet

Construim coregrafie după muzica aleasă.

Trebuie să spun ceva special despre lucrările neexclusiv instrumentale.

Prezența vocii umane într-o piesă muzicală este din nou (păpușă) teatrală.

trebuie interpretat ca un semn și trebuie luat în considerare.

O particularitate a teatrului de păpuși este că, din moment ce gura păpușii nu se mișcă nici când

vorbind, chiar și când cântăm, trebuie clarificat și clar,

Privitorul trebuie făcut să înțeleagă în mod conștient că vocile pe care le aude acum sunt

parte a cântecului păpușii sau la fel de mult un mediu de dispoziție ca și muzica

parte instrumentală.

Genuri dramatice (fragmente de operă, fragmente muzicale, cântece)

În acest caz, trebuie să clarificăm și întrebarea detaliată a sensului textului.

luăm în calcul sau nu. Dacă da, atunci atmosfera jocului,

lumea sa fantastică este influențată și de sensul textului, căutându-l în text

putem construi în mod conștient gândurile și cuvintele accentuate în

povestea noastră, dar cursul jocului este emoțional și intelectual

De asemenea, poate duce la o schimbare a accentului.

33. Exercițiu:

Albastru 1

(practica muzicala individuala)

(Piesă muzicală recomandată: George Gershwin – Rhapsody in Blue)

Preparate:

Ascultăm muzica.

După aceea, amenajăm terenul de joc, în care avem nevoie de un minim

5-6 metri lungime și aproximativ 1,5 metri lățime, mătase subțire albastră și

pentru diverse obiecte și piese de mobilier. (Dacă nu avem suficientă dimensiune

76 materiale, apoi folosim obiecte mai mici.) Mobilierul și obiectele sunt așezate una lângă cealaltă

îl plasăm aproape de un sistem pe care l-am organizat, apoi îl acoperim cu albastru

cu material.

Cursul exercițiului:

Ținând un capăt al mătasei cu ambele mâini, trageți-l la primele bătăi ale muzicii.

Să începem. Obiectele care au fost acoperite anterior apar de sub material textil.

Note:

Exercițiul poate fi o improvizație spontană, dar poate fi și incitant într-o formă dezvoltată,

permite un lucru precis. Muzica este ritmul și energia manipulării materialelor

identice ca ritm și energie. Mișcarea este continuă și controlată, cu materialul

contactul nu poate fi întrerupt pentru o singură clipă, deoarece este

Materialul reînviat devine imediat din nou obiect.

Descoperirea obiectelor ascunse de sub material este cu siguranță a

spune o serie de evenimente (care poveste, desigur, depinde de muzică),

care reprezintă nașterea, trezirea, prezentarea etc. a unei lumi fantastice. mijloace. Povestea

evocă sentimente (excitare, mister, bucurie, senzație etc.) care ghidează

natura mișcării materialului.

Toate acestea sunt lăsate în seama păpușarului, care, dacă este continuu, consecvent și

acordă o atenție concentrată materialului în mișcare, muzicii și obiectelor, lăsând

gândurile să se împletească într-o poveste, apoi suntem transportați într-o lume a iluziei

unde fiecare eveniment, sunet și vedere devine un semn teatral.

34. Exercițiu:

Albastru 2

(exercițiu de grup muzical)

(Piesă muzicală recomandată: George Gershwin – Rhapsody in Blue)

Preparate:

Sunt aceleași ca și pregătirile pentru exercițiul anterior, cu diferența că

in acest caz folosim mai multe textile albastre. Culoarea și calitatea materialelor

(grosime, elasticitate, sensibilitate la lumină, transmisie a luminii etc.) și dimensiune

diferit. Folosiți suficiente materiale pentru ca fiecare participant (minim 3 păpuși,

(limita superioară este numărul total de persoane din grup) două sau trei materiale

se poate deplasa (numărul de persoane este invers proporțional cu numărul de materiale mutate, dar

numărul de obiecte mutate de păpușar nu trebuie să depășească cinci).

Cursul exercițiului:

Scoatem materialele de pe obiecte. Mai multe materiale se pot mișca în același timp.

Note:

Practica poate fi improvizație spontană, dar poate fi și creativă într-o formă dezvoltată,

permite un lucru precis.

II. CAPITOLUL . Textile – lumea creării iluziilor

77 În comparație cu versiunea individuală, sarcina este îmbogățită prin acordarea de atenție reciprocă.

Există motive specifice în spatele fiecărei inițiative și mișcări materiale: când,

de ce acea mamă anume, de ce acum și de ce se mișcă exact așa. Mutuala

Monitorizarea poate avea ca rezultat plecări comune precise, material mutat de partenerul nostru

continuarea mișcării sale cu alt material, dar pot fi create și dialoguri,

de asemenea mişcări „polifonice”.

Un aspect important: în spatele fiecărei mișcări materiale perceptibile există întotdeauna un exact

ar trebui să existe o intenție.

Următoarele șase exerciții sunt cele patru elemente.

Este vorba despre personificare. Elementele tradiționale sunt: aer,

Apă, Foc și Pământ. Următoarele studii muzicale sunt disponibile pentru utilizare individuală și de grup.

ambele exercitii. Lucrările muzicale recomandate sunt doar orientative, altele

Pentru aceste exerciții pot fi folosite și piese muzicale adecvate.

35. Exercițiu:

Vantul 1

(practica muzicala individuala)

(Muzică recomandată: Roxanne, din filmul Moulin Rouge regizat de Baz Luhrmann)

Preparate:

După ce ascultăm muzica, o alegem pe cea mai mobilă pentru noi,

cel mai expresiv „Vânt”, un material pe care îl vom mișca cu ambele mâini.

Cursul exercițiului:

Mutăm materialul selectat pe muzică. Materialul sub o furtună aglomerată

Ea personifică un vânt care revigorează, calmează, reînvie, distruge sau suflă.

Note:

Exercițiul poate fi o improvizație spontană, dar este valabil și într-o formă dezvoltată,

și oferă oportunități pentru continuarea lucrărilor interesante și creative.

Manipulam materialul cu ambele mâini, dar ocazional cu o singură mână.

îl putem muta, poate chiar să-l aruncăm în aer. Este important să creșteți nivelul de energie al mișcării

creșterea și scăderea continuă și conștientă a accentelor și mișcării muzicale

sincronizarea accentelor, respectarea ritmului și încărcătura emoțională

transferul acestuia în materialul care a fost adus la viață.

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

78 36. Exercițiu:

Vantul 2.

(exercițiu de grup muzical)

(Piesă muzicală recomandată: A. Vivaldi – Anotimpuri – Vară)

Preparate:

Este la fel ca și pregătirile pentru exercițiul anterior, doar că mai mult

păpușar lucrând simultan. Numărul de persoane depinde de spațiu, deoarece necesită un spațiu individual mare de lucru.

practică solicitantă.

Pe lângă textile, folosim și obiecte. Acestea sunt articole alese liber.

pot fi. Jumătate dintre păpușarii care efectuează exercițiul mută textile, aceștia controlează direct vântul.

personifică, iar cealaltă jumătate a grupului reprezintă obiecte prinse de vânt

Sunt mișcați de vânt, deci sunt și indirect reprezentanții vântului.

Cursul exercițiului:

Păpușile mută materialele selectate pe muzică. Materialele vântului

realizările sale. Obiectele folosite în practică se mișcă sub influența vântului,

Vor lua drumuri diferite, vor avea o poveste.

Note:

Poate fi util să prezentați pe scurt membrii grupului înainte de a începe exercițiul.

ei convin asupra cine va personifica ce fel de felie, ce personaj

animă cu materialul său ce obiect(e) mișcă. Cel spontan

practica fără discuții este și un proces valabil atâta timp cât grupul

Membrii săi acordă atenție unii altora, iar interacțiunea este conștientă și lipsită de haos. Este important ca vântul -

În perechile de obiecte mișcate de vânt, armonia este ritmul, energia și starea de spirit.

fi uniform în ceea ce priveşte

Să profităm de oportunitățile oferite de polifonie și să fim atenți să nu aducem

Mută multe obiecte și materiale textile simultan. Fii „solo" și mai reținut

mișcările însoțitoare. Materialele nu pot deveni complet imobile, deoarece

i-ar releva din nou într-un obiect neînsuflețit.

Este important să fim atenți unul altuia, nu numai în ceea ce privește consistența în practică,

dar și pentru a evita accidentele și coliziunile din cauza mișcărilor violente, ample.

37. Exercițiu:

Marea 1

(practica muzicala individuala)

(Piesă muzicală recomandată: Claude Debussy – The Sea)

Preparate:

Ascultăm piesa muzicală selectată. Din materialul de care dispunem

alegem cel mai potrivit textil pentru noi.

 Derularea exercițiului:

Mișcăm materialul ținând cont de ritmul, energia și starea de spirit a muzicii.

Materialul textil aduce la viață Marea personificată.

Note:

Materialul trebuie mutat cu ambele mâini dacă este posibil. Cel pe care îl mișcăm

textil poate efectua orice altă mișcare fantezie în afară de valurile mării, adică

Se încadrează în conceptul „Mării” care trăiește în noi. Din nou cu calități umane

Este un element natural, adică liniștit, calm, furios, obosit, mândru etc. din mare.

Marea este vie, are un destin, o istorie.

38. Exercițiu:

Marea 2

(exercițiu de grup muzical)

(Piesă muzicală recomandată: Claude Debussy – The Sea)

Preparate:

Ascultăm muzica și apoi creăm un grup de 2, 4, 6 sau 8 păpuși care lucrează împreună.

grupuri în picioare. Un material va fi mutat de doi păpuși. Pentru materiale cu lungimea de 2,5 -4 metri

Ei vor manipula ambele capete, folosind ambele mâini pentru a face acest lucru.

Materialele sunt așezate una lângă alta, iar păpușile sunt împerecheate între ele.

Ei stau unul față de celălalt, ținând cele două capete ale materialului care le cade, iar cealaltă persoană este lângă ei.

asociat cu următorul material și așa mai departe. Prin acord, vom numi 1 -

cuplu 1, 2 etc.

Cel va iniția mișcările.

Cursul exercițiului:

Inițial, materialele sunt întinse pe pământ, păpușarii ținându-le la capete.

Deocamdată, sunt doar ghemuit fără să ridice materialele. Muzica

materialul mutat de perechea 1 prinde treptat viață (a se ondula)

începe), apoi mișcarea este preluată de a 2-a și așa mai departe.

Sunt importante mișcările ondulatorii continue, care au ritmul lor,

luând în considerare în mod conștient intensitatea și starea lor de spirit:

1. sunt constante (iau aceeași calitate a ondulației din perechea anterioară și nu

O voi schimba, o voi da mai departe.)

sau

2. variabilă (îmbunătățesc în mod conștient mișcarea rezultată folosind muzica,

Mă întăresc sau slăbesc, încetinesc, accelerez sau poate depinde de starea de spirit.

schimba).

Note:

În ambele cazuri, scopul este de a menține materialele în mișcare continuă, iar cuplurile ar trebui să se străduiască

pentru tranziții fără întreruperi de mișcare. Mișcarea pieselor textile nu este părți separate

80 de mișcări, dar formează o unitate mare. În practică, „întregul”

apare mișcarea, care este controlată de muzică.

Putem îmbogăți practica cu obiecte și ființe vii. Pești, sirene,

Plante acvatice, bărci și creaturi fantastice pot apărea în mare, pe mare.

39. Exercițiu:

Focul 1

(practica muzicala individuala)

(Piesă muzicală recomandată: MP Mussorgsky – Night on the Barren Mountain – poem simfonic)

Preparate:

Sunt necesare două bucăți mai mici (1,5 metri) de material „de culoarea focului”,

care sunt manipulate simultan de către păpușar cu mâini separate. Ascultând muzică

după aceea, își aranjează terenul de joc, adică pregătește acele obiecte (eventual

persoane) care vor fi mistuite de focul aprins.

Cursul exercițiului:

Păpușarul manipulează textilele cu ambele mâini, materialul care prinde viață este povestea

Personajul principal este un foc care prinde viață la sunetele muzicii și consumă totul în cale.

obiecte, persoane.

Note:

Nu lăsați ca intensitatea focului să-l facă pe păpușar să-și piardă controlul! Pentru mișcări

Ei trebuie să fie conștienți pe tot parcursul, ghidați de o intenție precisă. THE

Acest exercițiu nu ar trebui să se transforme într-o luptă frenetică. Din nou cel

interesat de proprietățile și istoria unui element natural personificat, precum și de

Relația focului cu obiectele din jur. Să-l punem în mișcare continuă

secvențe stop-motion și slow-motion.

40. Exercițiu:

Focul 2

(exercițiu de grup muzical)

(Piesă muzicală recomandată: MP Mussorgsky – Night on the Barren Mountain – simfonic

poem)

Preparate:

Mărimea grupului poate varia de la 4 la 8 păpuși. Fiecare păpușar are două mâini.

„limba de flacără”, adică cca. Conține 1,5 metri de material textil de culoarea focului. Exercițiul

Este precedat de o discuție în care membrii echipei cad de comun acord asupra scenariului.

Ei au stabilit câteva puncte și idei importante care explică istoria, calea și începuturile incendiului.

obiecte, relația lui cu acestea și sfârșitul poveștii.

 Derularea exercițiului:

Membrii grupului fac pe rând sau mută împreună textilele pe muzică.

la starea și ritmul său, dând astfel focul la viață și spunându-și povestea.

Note:

Nici în acest caz nu este vorba de multe mici flăcări independente, dar

despre munca în echipă. Povestea poate implica incendiu de pădure, renaștere treptată sau

aruncarea cu obiecte, lupta cu anumite obiecte, intenții distructive sau de curățare,

care poate avea drept rezultat victorie sau înfrângere. Muzica este prezentă

În acest caz, deoarece sângele de viață al focului este prezent, sunetele acționează ca uleiul sau apa pe

În flăcări.

Putem alege Halloween ca implicit. Vrăjitoare păpuși textile

pot aprinde focul, unul câte unul sar peste Foc, care începe să trăiască o viață proprie,

dansează cu fetele.

41. Exercițiu:

Pământul 1

(practica muzicala individuala)

(Piesă muzicală recomandată: Louis Armstrong – Ce lume minunată)

Preparate:

Ascultăm muzică, apoi un material textil care ne amintește de Pământ

alegem noi. Framantam si mototolim o bila din acest material textil. Vom pregăti altul

de asemenea materiale colorate.

Cursul exercițiului:

Păpușarul, la sunetele muzicii, dă energie mingii textile neînsuflețite, care prinde viață.

începe să se desfășoare. Apar din ce în ce mai multe forme deschise, care

Ele pot fi forme de relief sau, dacă preferați, creații abstracte de fantezie. THE

Pământul întins este îmbogățit cu râuri, centuri verzi etc. Totul în ritmul muzicii

apare și mișcarea și armonia textilelor colorate vor crea o „mișcare,

iluzie „hartă vie”.

Sfârșitul exercițiului nu este altceva decât câteva momente de liniște.

„peisaj” înghețat.

Note:

Animam Pământul dintr-un material textil țesut mai greu și mai gros.

După dezvoltarea unor forme, putem trece la următoarea secvență de mișcări fără

că vrem să-l menținem pe cel precedent.

Forma finală este formată din pliuri, vârfuri create de secțiuni înălțate de material,

Va fi o formă materială asemănătoare amibei, plină de dealuri și văi, presărată cu pete de culoare.

42. Exercițiu:

Pământul 2

(exercițiu de grup muzical)

(Piesă muzicală recomandată: JS Bach – Air [aria] din suita Re major – Orchestral Suite III.D)

în la major, pentru oboi, trompetă, tobă, coarde și continuo [BWV 1068]

(A doua mișcare „Aer”).

Preparate:

Textile și materiale naturale: crengi de copac, frunze, flori, pietre etc.

ne pregatim. Pentru început, obiectele ar trebui să fie ascunse în material, dar în așa fel încât

pentru ca prin alunecarea mâinilor noastre sub material ele să se „născuți”, să iasă la iveală

din material textil. Să creăm o schiță a intrigii cu discuții prealabile.

Cursul exercițiului:

Păpușirii evocă obiecte din pământ pe sunetele muzicii. Textila

se poate mișca în moduri diferite (unul sau mai mulți păpuși pot participa la o astfel de naștere

în faptă). Lasă materia care dă viață pământului să respire, să sufere transformare,

lăsați obiectul să iasă din sine, apoi aspectul său îl forțează într-o atitudine,

se raportează la acesta. Forma neutră inițială devine estetică în timpul practicii.

să capete o formă plăcută din perspectivă vizuală, care îngheață pentru câteva secunde

rămâne nemișcat.

Note:

Forma odată născută nu încetează, ci rămâne, pentru că

rezultatul final trebuie să includă toate detaliile create. Continuul,

munca în echipă fără întreruperi, grija unul pentru celălalt, creând o poveste comună

în acest caz, este principalul aspect.

43. Exercițiu:

Dialogul elementelor

(exercițiu de grup muzical)

Acest exercițiu poate implica un dialog între oricare două elemente.

Materialul muzical selectat poate fi o adaptare tematică a acestuia (de exemplu, Debussy: Wind -

Dialogul mării în mare. dintr-o operă muzicală), ci orice altă operă muzicală în care

găsite în melodie, instrumentație sau alternanța vocii

forma dialogică.

Poate fi un exercițiu în pereche (fiecare element este executat separat de un păpușar),

sau practică de grup, spontană sau bazată pe discuții anterioare

poate fi și improvizație.

Accentul se pune pe crearea unui dialog, cu siguranță nu este vorba despre două monologuri.

II. CAPITOLUL . Textile – lumea creării iluziilor

83 Consider că este important să evidențiem diferențele dintre cele două elemente comunicante. Nu aici

Nu mă gândesc doar la alegerea materialelor, la culori, la calitatea materialelor, ci și, de exemplu,

masa și starea materiei elementelor.

Sugestie de subiect:

Cele 7 zile ale creației.

Realizarea de păpuși antropomorfe din materiale textile

Păpușile din materiale textile vin exclusiv în diferite dimensiuni și culori.

și poate fi realizat din textile de calitate, modelarea materialelor,

iar îmbinarea lui se poate realiza numai prin răsucire și înnodare. Toate felurile

Excludem materialele mixte, deci nu coaserea, capsarea sau lipirea.

nu vom lua aceste materii prime. Orice folosit

Nu tăiem, feliem sau împărțim materiile prime, ci mai degrabă forma lor dată,

Le folosim menținând dimensiunea lor. Dacă amestecăm materialul textil cu altul

materiale (spumă, lemn, piele etc.) sau coaseți, tăiați, lipiți,

se întăresc etc., atunci îi dezlipim de proprietățile lor de bază

marionetele. Și pentru că pot fi demontate și transformate în orice moment,

lăsând materialele reutilizabile.

Inspirati de o idee, cu ajutorul imaginatiei noastre, am realizat cateva materiale textile

creăm o marionetă a cărei mișcare, culoare și formă sunt aceleași cu cea care a creat-o

depinde de proprietățile materialelor. Cu toate acestea, materialele care o compun pot fi

își pot recâștiga libertatea fără a fi răniți, practic

s-ar schimba. Acest lucru nu se face din motive de economie (deși este

De asemenea, este un fapt că colecția noastră permanentă de materiale se extinde an de an,

(din moment ce nu le folosim ca consumabile), ci mai degrabă creăm oportunități

pentru experiențele extrem de utile.

Pe scurt, principiile de bază ale creării de păpuși din textile:

 – gândiți în termeni de marionete mari (de mărimea aproximativă a unui om).

 nu tăiem și tăiem, îl modelăm după propriile noastre capricii și dorințe

materiile prime de care dispunem, dar toate

Le folosim ținând cont de proprietățile lor.

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

84 în locul tehnicilor obișnuite de cusut și lipire, doar cele

folosim posibilitatile unui material dat, la imbinare

și ne bazăm pe propria noastră ingeniozitate;

 tehnica rapidă şi spontană a creării figurilor îl face potrivit pentru

păpuși textile pentru a da viață poveștilor acolo unde se aflǎ fizic

personajele se schimbă, poate dispar sau sunt distruse;

 orice facem din materiale, păstrăm întotdeauna

libertate, posibilitatea de a reveni (putem dezlega nodurile

fără a ne deteriora materialul, îl putem remodela într-unul nou

din cauza unei idei sau a unei nevoi, o putem îmbunătăți dacă nu iese, dacă

Nu o putem muta bine dacă nu ne place sau dacă ceilalți nu o găsesc.

(babuh oz).

Prin înnodarea materialelor, putem realiza și ponderarea păpușilor. Dacă

Dacă există butoane mai grele la capetele membrelor, marioneta se va mișca mai ușor.

controlabil. Nu este surprinzător că în acest caz și designul capului

o greutate atât de importantă este deja derivată din greutatea mlaștinilor. (Un perceptibil

(Partea mai grea a corpului păpușii este întotdeauna mai controlabilă.) Marioneta textilă

poate fi mutat prin ținerea butoanelor sau prin

Ne legăm membrele de încheieturile mâinii (și posibil de glezne). Acesta din urmă

În acest caz, propriile noastre mâini (și picioare) devin parte a păpușii, în mod semnificativ

îmbogățind gama de mișcare și expresivitate a păpușii cu gesturile noastre ale mâinii

(cu mișcările picioarelor noastre).

Boghiurile împiedică materialul să se deplaseze independent sau

măcar sunt limitate. Trebuie neapărat să luăm în considerare acest lucru și în mod intenționat

ar trebui să folosim această ocazie, deoarece în multe cazuri păpușile textile

Când se mișcă, marioneta pierde dacă este controlată excesiv de persoana care a creat-o.

libertatea de circulație a materialului.

Capul poate fi realizat din materiale umplute ca un mănunchi, sau

dintr-un fișier text cu mai multe noduri. Din perspectiva mișcării, capul

îl putem construi pe mâna păpușarului care mișcă capul (dar apoi trebuie să numeri

prin nevoia de a-l demonta la sfârșitul fiecărei perioade de lucru și apoi de a-l reasambla

85 a face capul). Forma, dimensiunea și culoarea capului sunt importante, dar

la fel de importante sunt și accesoriul mobil „vorbitor” care merge cu capul,

eșarfe, voaluri, glugă etc. Ochi ai acestui tip de marionetă

practic inexistent, dar cu îndrumare consistentă a privirii existența ochiului

devine o convenție.

Mărimea ideală pentru păpuși este cea a unui om. Aceste marionete mari

mai expresiv, mai mobil, mai spectaculos și cu mai multe posibilități

conferă textilelor capacitatea de a-și pierde inerția după un impuls dat

astfel încât să se poată mișca singuri, completat de îndrumarea păpușarului

miscarile.

Păpușile create pot fi mutate de unul sau mai mulți păpuși. Păpușa și

mâinile păpușarului sunt în contact direct unele cu altele, nu există intermediar: sârmă,

băț, mâner sau șnur. Forța motrice curge direct

în materie neînsuflețită, care răspunde imediat la fiecare vibrație.

Mișcarea păpușilor textile de mărime umană – tehnica bunraku15

studiu

În cazul figurilor umanoide, mișcarea păpușilor textile trebuie să fie cel puțin

Reprezintă jocul a doi păpuși. Primul păpușar mișcă capul cu mâna stângă,

15 „Ningjo-jouri (o piesă de păpuși interpretată pentru recitare însoțită de un shamizen) se numește Bunraku."

tipul interpretat în mod tradițional în teatrul Bunraku din Osaka. (…) Cel

În bunraku, fiecare marionetă este mutată de trei persoane. Omo-zukai (primul motor) printre ei este

cele mai practicate. El ține trunchiul marionetei cu mâna stângă, întinzându-se din spate, iar cu mâna dreaptă, păpușa

mâna dreaptă, adică își mișcă capul și mâna dreaptă. Munca lui necesită multă practică și

necesită îndemânare, deoarece trebuie să ții simultan greutatea păpușii cu mâna stângă - cea mai mare

marionetele cântăresc șaptesprezece kilograme - și cu degetele mâinii stângi poate face mișcările delicate ale capului și expresiile faciale

a controla. A doua persoană, „mișcătorul cu mâna stângă", mișcă doar mâna stângă a păpușii, persoana a treia,

iar „motorul de picioare" mișcă cele două picioare ale păpușii. (…) Trei oameni lucrează cu același lucru

cu o marionetă, deci este foarte important ca între ei să se dezvolte o coordonare strânsă. De numai atât

unul dintre ei renunță, mișcarea naturală devine imposibilă celorlalți doi, marioneta

„moare". De aceea formarea unui păpușar este un proces foarte dificil:

trebuie să petreci zece ani doar învățând să-ți miști picioarele, iar apoi încă zece ani învățând

cu mișcarea mâinii stângi. Astfel, el trebuie să urmeze douăzeci de ani de pregătire obositoare pentru a deveni un astfel de

dobândiți competențe în păpuși, ceea ce vă va face potrivit pentru omo-zukai

pentru a-și îndeplini atribuțiile. (…) Actualul păpușar, care are trei angajați,

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

86 sau cu mâna dreaptă mâna dreaptă a păpușii, al doilea păpușar torsul și stânga

mână.

Sarcina celui de-al treilea păpușar poate fi diferită pentru fiecare păpușă, în funcție de

în funcție de ce mișcări dorim să execute marioneta noastră. Deoarece

nu există nicio structură mecanică rigidă sub materiale, așa că marioneta figurează

Când o creăm, trebuie să luăm în considerare modul în care vom modela picioarele sau

picioarele pantalonilor. Acest lucru poate să nu fie benefic sau necesar pentru toți

caz. Materialul nu se poate mișca liber, devine prea dirijat și

prin urmare își pierde limbajul specific și sensul suplimentar. Esti mult mai norocos.

În acest caz, o figură altfel „în pantaloni” într-o mantie lungă, halat

a portretiza sau a avea încredere în convenția care este „pantalonii”

operează și fusta păpușilor cu mănușă: la începutul „fustei” la mijloc

impaturim materialul in pliu dublu, ca niste pantaloni falsi

mimat. Dacă tot am decis să antrenăm picioare, atunci un păpușar

poate mișca două picioare deodată. În acest caz, nu vei ști din genunchi

misca ambele picioare. Și dacă tot insistăm asupra mișcării genunchilor,

apoi echipa care mută păpușa crește la patru persoane. Al treilea păpușar

De asemenea, poate îmbogăți mișcarea păpușii pentru o siluetă care poartă fustă sau pelerină.

Ar putea fi o talie controlată, șolduri, schimbarea formei capului, sânii în mișcare -

piept, o pelerină sau un voal balansoar care îmbunătățește dinamica mișcării etc.

Împărțirea sarcinilor pentru mai mult de trei păpuși se face exclusiv între păpuși.

depinde de structura sa si ce miscari va face

pentru a ne termina marioneta.

În cazul figurilor non-umane: animale, creaturi fantastice,

Numărul de grupuri de mișcare a păpușilor depinde de mărimea și capacitățile de mișcare ale păpușii.

depinde.

Pentru a studia tehnica mișcării păpușilor bunraku

Sunt potrivite exercițiile de animație textilă de grup. Cu practica lor

abilitățile noastre de concentrare și capacitatea de atenție se dezvoltă

Se spune că a fost dezvoltat de Yoshida Bunzaburó acum două secole și jumătate, în 1734." Kokubu

Tamotsu: Teatrul Japonez, Gândirea, Bp. 1984, 39 -42. pagină.)

II. CAPITOLUL . Textile – lumea creării iluziilor

87 abilitățile noastre, ca urmare ne vom putea coordona

pentru o coordonare precisă.

Realizarea de păpuși este un proces creativ care dezvoltă dexteritatea manuală,

cunoașterea materialelor, simțul formei și stilului și imaginația.

44. Exercițiu:

Moașa

(exercițiu de grup muzical)

(Muzică recomandată: Good Morning Starshine [Hair])

Preparate:

Înfășurăm, răsucim și înnodăm textilele pentru a crea cele aproape de mărime umană

păpușă care va fi mutată de trei păpușari. Capul și brațul drept sunt ținute de primul păpușar,

Partea superioară a corpului și brațul stâng sunt realizate de al doilea păpușar, iar din zona șoldurilor în jos de către al treilea păpușar.

mută partea fustei. Cele două brațe ale marionetei sunt legate de brațele care le mișcă.

pe încheieturile păpuşarilor. Acordați o atenție deosebită mișcării celor două mâini și degete.

Se recomanda montarea capului pe mana papusarului si folosirea voalurilor pentru a oferi posibilitati de joc.

a decora.

Ascultați muzica înainte de a începe exercițiul. Improvizație spontană

oferă ajutor și sprijin în caz de ritm sau repetitiv

Alegem muzică care conține motive melodice.

Cursul exercițiului:

Cei trei păpușari pun textilele în mișcare, într-o manieră tipică dansului din buric.

ele creează mișcări. Dansatorul din buric prinde viață și dansează.

Note:

Nu folosiți materiale auxiliare sau tehnici artizanale atunci când faceți păpuși textile.

Înnodăm doar materialul textil, nu tăiem, coasem, capsăm sau lipim materialul folosit.

materiale!

Acordând atenție unul altuia, sincronizând mișcările, împărtășind un ritm comun și unul comun

nivelul de energie va transforma materialele mutate într-un singur întreg. De aceea

În interacțiunea lor, cei trei oameni trebuie să se străduiască să creeze mișcarea unei singure ființe.

a afisa. Dacă prezența sa este justificată, un al patrulea păpușar poate participa și el

la locul de muncă (pentru a muta sânii sau vălurile fluturate)

Mișcările delicate ale mâinilor completează posibilitățile oferite de textile. Putem da

accesorii pentru Doamna Mării: un evantai, o umbrelă de soare, un coș plin cu petale de flori,

instrumente de ritm (tamburin, clopote) Consecvența mișcării capului

Este destinat să creeze iluzia vederii.

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

88 Păpușarul care mișcă șoldurile păpușii își poate folosi propriile picioare goale pentru a executa Delnő

ca picioarele lui. În acest caz, lungimea fustei ar trebui să fie mai scurtă. Putem lega clopote

pe gleznă și încheietură.

Asigurați-vă că înălțimea manechinului este constantă și că privirea lui este îndreptată în mod conștient

controlat!

Mișcarea independentă a fustei ar trebui să se termine întotdeauna, să-i dăm timp,

astfel incat materialul miscat de impulsurile date de solduri sa completeze miscarile.

În niciun caz nu trebuie să perturbăm mișcarea independentă a materialelor.

Evitați suprasolicitarea.

Fiecare mișcare a păpușii are un inițiator, un păpușar cu o idee pentru o mișcare.

Atunci sarcina celorlalți doi păpușari este de a ajuta și de a îmbogăți ideea, sau

participarea pur și simplu activă, dar nemișcată.

Dansul din buric este un limbaj care este de înțeles chiar și în culturile străine, un simbol al feminității și al erotismului feminin

forma de exprimare. Delnő este feminin, erotic, armonios și delicat.

Seduce și cucerește cu mișcările sale. Folosim cu îndrăzneală acțiuni suprareale, grotești

situatii.

45. Exercițiu:

Ascultă la mine!

(exercițiu de grup muzical)

(Cântec recomandat: Blackstreet și Dr Dre – „No Diggity")

Preparate:

Facem o marionetă în mărime naturală foarte scumpă.

Vom fi patru: primul păpușar va mișca capul și mâna dreaptă, al doilea va mișca talia.

iar mâna stângă, al treilea și al patrulea păpușar mișcă genunchii și gleznele

cele două picioare. Capul este așezat din nou pe mâna păpușarului, iar cele două mâini sunt legate de el.

pe încheieturile păpuşarilor (mâna păpuşarilor este formată din mâinile celor doi păpuşari).

Cursul exercițiului:

Cei patru păpuși au pus textilele în mișcare, creând o dominantă, energică

și efectuați mișcări încrezătoare, eliberate, mișcări repetitive la muzică.

Ca urmare a piesei celor patru păpușari, figura prinde viață: dansează,

el se produce pe sine, mișcările lui sunt mereu captivante, provocatoare, îngâmfate, lăudăroși,

relaxat și jucăuș. Îi face plăcere să fie în centrul atenției, umplând cu îndrăzneală spațiul.

Note:

Încorporăm în coregrafie mișcări simetrice, paralele, mișcări repetitive.

cifre. Mișcări alternante de deschidere și închidere, axele (axa ochiului, coloana vertebrală)

modificări de direcție, modificări ale înălțimii manechinului (în picioare, ghemuit, culcat, în picioare, alte

mișcări acrobatice) fac figura dinamică și plină de viață.

Putem folosi secțiuni cu încetinitorul introduse.

II. CAPITOLUL . Textile – lumea creării iluziilor

89 Încercați mai întâi mișcările păpușii cu propriul corp, apoi descompuneți-le

le și aplicați-le la mutarea piesei.

Putem folosi recuzită: ochelari de soare, șapcă de baseball, colier etc.

46. Exercițiu:

Dans cuplu

(exercițiu de grup muzical)

(Muzică recomandată: Louis Armstrong – [When we are dancin'] I Get Ideas)

Preparate:

Să facem o păpușă textilă masculină și feminină.

Cursul exercițiului:

Cele două păpuși se întâlnesc și, după o scurtă prezentare, merg la dansul de sală.

Note:

În acest caz, atenția divizată este o sarcină foarte solicitantă, așa cum nu este

trebuie să fim atenți doar celorlalți mușcători ai piesei pe care o mutăm, dar și celor doi

probleme cu poziționarea, alinierea și sincronizarea păpușilor.

Să avem o discuție preliminară. Să terminăm conturul intrigii, finalul

mișcări pe care ar trebui să le încercăm mai întâi cu propriul nostru corp.

Putem folosi recuzita: batiste, flori, piepteni, evantai etc.

Putem face scena suprarealistă prin faptul că obiectele prind viață în jurul celor doi dansatori,

cu personaje secundare simbolice aduse la viață cu textile.

Tablouri, imagini de vis realizate din textile

Privind prin albume de artă, sunt atât de multe

găsim tablouri care pot fi reproduse și aduse la viață

din textile. Draperiile de fundal bogat plisate, abundente

Preferăm figurile îmbrăcate colorat, îmbrăcate în halate, adică

referitor la selecția imaginilor. Nu doar costumele personajelor din compoziții

încercați să-l creați cu textile similare, ci mai degrabă capturați figurile

si personajul lui.

Renumitul istoric de artă Georges Pillement16 scrie: „The

în contrast cu impresionismul, care este în esență o pictură

16 Enciclopedia Simbolismului, Corvina, Budapesta, 1979, pag. 30

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

90, simbolismul în artele vizuale este diferit

mișcare literară și intelectuală creată de inspirații vizuale

expresie. Estetica simbolistă în cele mai neașteptate forme

manifestă, prin cercetările sale, zone ale morții care fuseseră puțin atinse până atunci

examinează aria sa. (…) Adepții tendinței sunt cei care stimulează conștiința

Au apelat la forțe: intuiția, imaginarul, inexprimabilul.

în lupta împotriva puterii materiei și a legilor fizice”.

Creat și pus în mișcare cu animație textilă,

Aceasta este esența picturilor animate: intuiția și imaginația.

sfidând legile fizicii cu forme neașteptate și

creăm imaginea cu material, apoi imaginea animată spune povestea

în limbajul specific al animației, simbolul sau ideea ascunsă în pictură.

Albert Aurier: Paul Gaugain sau simbolismul în pictură

În articolul său17 el definește cele cinci reguli de bază ale picturii simboliste,

care poate fi aplicat direct muncii noastre de animație textilă:

 „opera de artă trebuie să fie înainte de toate „idealistă”, întrucât

„Singurul lui ideal este expresia gândirii”

 „trebuie să fie un simbolist pentru că exprimă această idee în forme

exprimă"

 „trebuie să fie sintetic, întrucât aceste forme, semne

„descrieți-l într-un mod care este de înțeles”

 „trebuie să fie subiectivă, pentru că obiectul nu poate fi văzut niciodată ca obiect

percepe, ci ca semn perceput de subiect”

 „opera de artă trebuie să fie decorativă”.

După alegerea picturii, vom lucra în grupuri pentru a-l crea.

echivalentul tridimensional al imaginii realizate din materiale textile. Să ne străduim

să reproducă cât mai fidel pictura care a fost creată în vis

Să-l descriem ca pe un moment înghețat, un moment care

O minune o pune în mișcare și continuă să spună o poveste.

În cele din urmă, imaginile în mișcare ale poveștii devin din nou nemișcate și a

se creează o nouă compoziție.

17 Articol publicat în numărul din februarie 1892 al Mercure de France.

47. Exercițiu:

Picturi

(exercițiu de grup)

Preparate:

Să alegem tabloul, să pregătim materialele și să discutăm cine va picta pe care.

creează un personaj sub forma unei marionete.

Cursul exercițiului:

Păpușarii creează personajele din materiale, care sunt prezentate cât mai mari.

Ele sunt create în dimensiune (de preferință de dimensiune umană). Păpușile terminate cu un perete oglindă

îl introducem în compoziția tabloului, stând vizavi.

Note:

Puteți ajusta compoziția într-o oglindă, dar este mai bine ca cineva să o verifice periodic.

controlează imaginea emergentă, acordând o mare atenție chiar și celor mai mici detalii

(proporții, distanțe, gesturi, așezarea materialelor etc.)

Păpușile sunt realizate exclusiv cu înnodare, capetele sunt construite pe mâinile păpușarului, brațele

și sunt legate de mâna păpușarului la încheietura mâinii, astfel încât poziția mâinii păpușilor este perfectă

poate fi o copie a originalului.

48. Exercițiu:

Poza se misca...

(exercițiu de grup)

Preparate:

Vezi exercițiul anterior.

Cursul exercițiului:

Imaginea se mișcă, figurile prind viață și se realizează o secvență simplă de acțiuni.

sunt efectuate împreună.

Note:

Cifrele nu vorbesc, dar sunete și cuvinte onomatopeice pot însoți

petrecându-se. Sfârșitul exercițiului poate fi un moment înghețat, nemișcat, dar

Liderul exercițiului poate, de asemenea, opri scena.

Să transformăm următoarele patru „vise” într-un exercițiu de animație textilă.

moment”18:

18 „Un bărbat familiarizat cu vise a venit aici să vorbească despre un alt om care a murit.”

Cu această propoziție, Stéphane Mallarmé și-a deschis discursul la Cercul Artiștilor de la Bruxelles în 1890 și

în grupul celor Douăzeci și apoi în alte câteva orașe belgiene, performanța pe care o făcuse cu un an mai devreme

dedicat memoriei prietenului său decedat anterior, Villiers de l'Isle Adam. În picioare pe această propoziție

 1. Alphonse Osbert: Seara antică,

2. Edward Burne-Jones: Magia lui Merlin,

3. Edward Burne-Jones: Mireasa Libanului,

4. Edvard Munch: Țipătul,

Pe lângă picturile simboliste contemporane de mai sus, să reînviam

de asemenea, o capodopera binecunoscuta:

Leonardo da Vinci: Cina cea de taină. fresca lui.

1. Alphonse Osbert: Seara antică

Cele patru figuri feminine sunt realizate din materiale subțiri, cu nuanțe albăstrui.

hai să reușim. Capetele sunt făcute din dosul mâinilor noastre goale, pe care punem un material întunecat,

Ne putem răsuci coroanele părului ca un turban. O cifră este trei sau

poate doi păpuşari îl mută, în modul deja amintit. Să ne străduim pe cât posibil

pentru a observa cu mai multă acuratețe proporțiile și poziția mâinilor și capetelor. THE

marea și cerul jucându-se în nuanțe de galben și albastru, de asemenea subțiri, moale

din material, care se ataseaza pe doua laturi, in spatiul din afara cadrului

ne mișcăm. Singurul echipament necesar este harpa, care poate fi

De asemenea, îl putem tăia din carton și îl vopsim.

spuse el, apoi se aşeză şi începu să citească textul, care era frumos şi

Este încă remarcabil pentru puterea sa emoțională. În această propoziție solemnă de deschidere,

Trebuie să fim atenți celui mai important cuvânt: vis.” (Enciclopedia Simbolismului, Corvina, 1979,

Budapesta, pagina 7)

Desigur, visul citat aici nu are nicio legătură cu visele legate de somn,

aici denotă un lucru anume. Acea conexiune personală, intimă, inalienabilă,

care este din secolul al XIX-lea. sfârşitul secolului al XX-lea şi începutul secolului al XX-lea. poeţi şi artişti de la începutul secolului al XX-lea, care

Ei au susținut că sunt familiarizați cu visele, atribuindu-le propriei lor imaginații creatoare.

„Expresia imaginației, care nu își poate dobândi puterea decât revenind în mod deliberat

completitudine dacă este în concordanţă cu toată libertatea pe care o are expresia visului

include. O imaginație creativă nu se conformează regulilor valabile,

la modele sancționate sau linii directoare obligatorii. Fără îndoială

putem spune că în toate școlile, imaginația a fost întotdeauna creația artistică

forța sa motrice esențială, în simbolism, în spiritul simbolismului, în estetica sa

dar virtutea fundamentală a imaginației tocmai menționată este extrem de conștientă și persistentă

„Trebuie să-i vedem manifestarea”. (Enciclopedia Simbolismului, Corvina, 1979, Budapesta, 7.

lateral)

II. CAPITOLUL . Textile – lumea creării iluziilor

93 Partea esențială a picturii o reprezintă sălile colonate ale clădirilor antice

cadru întunecat indicând. Asta, cu excepția cazului în care avem un

element de decor potrivit, atunci putem face și din draperii negre, cele două

Cu toate acestea, lăsăm capacul lateral mai larg pentru a permite cerul și

Păpușarii care țin și mișcă marea nu se pot ascunde. dreapta jos

Partea neagră din colț se rezolvă și cu draperiile negre, în acest caz

În acest caz, îl vom ajusta la podiumuri și scaune conform picturii. Munca noastră

vom intampina probleme serioase de pozitionare. Cu răbdare

hai sa gasim o solutie pentru ei. Lasă starea de spirit a imaginii să ne afecteze, la fel ca muzica

starea de spirit a muzicii în timpul exercițiilor.

Încercăm fără conversație prealabilă și discuție tehnică

pentru a muta imaginea creata, sa visam mai departe, animand

figuri, Marea, Cerul.

2. Edward Burne-Jones: Magia lui Merlin

Figura feminină din tablou este mișcată de trei păpuși, iar figura masculină de patru.

în modul descris. Poziția și energia mâinilor păpușilor sunt foarte importante.

Să fim foarte atenți, pentru că caracterul personajelor, starea de spirit și gesturile cu mâinile

Va prinde viață din plasticitatea, energia și ritmul său. Figura feminină

Al treilea păpușar poate ține talia, șoldurile și „genunchii" păpușii

cu pumnii strânși, sau poate rătăci și mișca acea parte a

cifra de care este nevoie chiar acum. În cazul bărbatului, fiecare picior este reprezentat de două păpuși.

muta, deoarece pentru a crea poziția de pornire piesa trebuie

trebuie să ai genunchiul îndoit.

Recuzită: eșarfa care flutură în mâna figurii feminine, precum și figurinele

ramuri și flori în împrejurimi. Vegetația din jurul celor două figuri, verzuie

și o creăm din textile albe și eventual ramuri și plante. THE

Aducând pictura la viață, nu numai că aducem la viață cele două figuri, dar

vegetatia care le inconjoara de asemenea. Toate textilele și plantele verzi

fi mobil.

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

94 Să ascundem un detaliu minunat care nu se vede în tabloul original.

element care apare atunci când imaginea se mișcă. Acesta ar putea fi unul interesant.

o plantă fantezie care crește la un moment dat, sau un șarpe, poate

un fenomen a cărui culoare este diferită de schema de culori a tabloului.

Încercăm să facem această animație cu discuții preliminare și

pentru a crea cu teste parțiale. Atenție la dimensiunile formelor

consistența lor, sentimentul pe care îl citim pe fețele lor,

din perspectiva lor și care este combinată cu energia, starea de spirit, ritmul și

cu puterea expresivă a mâinilor noastre, precum și relația dintre elementele setului

îl putem traduce în limbajul animației textile.

3. Edward Burne-Jones: Mireasa Libanului

Pictura înfățișează trei figuri feminine: Sfânta Elisabeta și cele două

Când creați un înger, calitatea materialelor este importantă.

diferenţă. În acest caz al îngerilor, să folosim un mod blând, misterios,

materiale extrem de lungi pe care le putem deplasa cu avânt.

Putem face Elizabeth dintr-un material mai greu, mai grosier. Capetele și

executia tehnica a mainilor se face dupa metoda deja mentionata, the

ne putem dispensa complet de picioare. Doar două din fiecare formă

mișcă, pentru că îl face mai ușor și mai brusc, mai lat

Putem efectua mișcări cu materiale lungi plutitoare.

Pe lângă cei șase păpușari care mișcă cele trei figuri, un rol important îl joacă

de asemenea pentru mutarea prelungirilor lungi de material pe cele două figuri din spate. Începătorul

Este imposibil să creăm o copie perfectă a unei imagini, indiferent cât de mult ne-am strădui.

Cu toate acestea, materialele de culoare verde și crem deja în mișcare se învârte

Mișcarea sa simbolizează mesajul îngerilor: Veni sponsa, veni de Liba no!

Hai, corona virus! „Vine mirele lui Hristos, care vine de pe muntele Liban,

la coroană! Vino din valea lacrimilor la casele de fildeș,

de la pâinea orfană până la nunta Mielului, de la noroi, foc, apă până la cele veșnice

la malul păcii. Chiar și Hristos însuși a chemat la Sine: Elisabeta,

Timpul s-a implinit! Elizabeth, timpul se scurge!"19

19 www.neumann-haz.hu, (descărcat la 11 iulie 2008)

 A face crini albi și a le aduce la viață este o creație separată

o sarcină care poate fi rezolvată în mai multe moduri.

4. Edvard Munch: Strigătul

Pictura lui Munch poartă deja în sine expresia sionismului20.

Aud strigătul naturii – a spus autorul picturii sale

la sfârşitul secolului al XIX-lea. Anxietate, frică, alienare, entuziasm,

Neliniștea radiază de pe fața ca un craniu care țipă. Fața

Începem lucrul prin a crea. Capul figurii centrale din tablou

Să o creăm din mâinile noastre: cele două palme formează gura care țipă, the

Designul capului și al privirii ca un craniu sunt opțiuni individuale. Cele două brațe ale marionetei

mișcă și o marionetă. Astfel poți evita mișcările paralele

(chiar și poziția inițială) netezimea sa, schimbări de fază. Cele două brațe sunt complete

se poate concentra pe exprimarea sentimentelor într-o măsură mai mare, fără a fi nevoie

pare atenuat sau cu un ritm mai lent din cauza problemelor de sincronizare

a fi. Corpul poate fi rezolvat cu un material textil negru bine ales.

Acordați o atenție deosebită fundalului imaginii. Iniţial negru şi

Creăm imaginea definită de textilele roșii de pe podea.

forme. Atat bariera (pe care o putem indica cu o tija) cat si marioneta sunt

întinde-te pe podea. Când imaginea prinde viață, mai întâi

Figura care țipă poate izbucni din țipăt, iar apoi balustrada se poate ridica și din avion.

După aceea, lumea din jurul lui începe să se învârtească, încet...

învăluie, învinge și absoarbe figura îngrozită.

În acest caz, mișcarea imaginii ar trebui să fie însoțită de sunet, țipete

serie. Sarcina celor doi păpuși care mută figura neagră este să creeze „erupția"

pentru a-și exprima suferința și dorința de a evada prin mișcare și sunet

20 „Caracteristica mișcării în arta plastică (…) este eliberarea de culori și forme de

din convenţiile naturalismului naturalist-impresionist şi cele subliniate

punându-le în slujba exprimării conținutului, menținând în același timp realismul

natura lor vizuală, fenomenele realității ar trebui să fie clar recunoscute în

în ciuda deformării." Dicţionar de estetică, Budapesta Gondolat, 1972, 194 pagini.

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

96 (sunetul este produs de păpușarul care formează gura, sarcina păpușarului care mișcă mâinile este

răspunzând la sunet cu gesturi ale mâinii).

Păpușarii care mișcă textilele din jurul figurii care țipă sunt însărcinați cu:

recuperarea, înfrângerea, distrugerea unei figuri. Acest lucru nu este tehnic

în afară de demontarea textilului negru care formează figura țipătoare, mișcarea care îl mișcă

mâinile, apoi topindu-l în materialele roșu-galben-albastru-negru.

Distrugerea figurii duce la calmarea mediului.

Din nou, practic fidele pensulei unui tablou Munch, petele de culoare

sunt formate astfel încât balustrada (bara) să fie returnată pe podea într-un plan

material dintr-un motiv, dar conturul gol al figurii care țipă este desenat

pe podea.

5. Leonardo da Vinci: Cina cea de Taină

Această imagine poate fi surprinsă în întregime într-o singură fotografie în condiții ideale.

Un grup de 26 de membri l-ar putea crea. (În acest caz, ignorăm

din corpurile inferioare imi pasa doar de cap si cele doua brate, corpul este caderea textilului

simbolizează). Un grup de lucru atât de mare este meticulos

cooperarea este aproape imposibilă și nu acesta este scopul nostru cu aceasta

cu practica. Acum nu ne străduim pentru a completa, ci pentru detalii.

Să rezolvăm.

Vom avea nevoie de o masă lungă acoperită cu o cârpă albă,

în mijlocul căruia stă Iisus. Cu materiale albastre și roșii, cele cunoscute

Vom folosi tehnica pentru a crea o marioneta textila miscata de doua persoane. Masa

iar Isus, stând în spatele mesei, este mereu prezent. Acum selectăm

grupul de doi sau trei care sunt așezați la distanța indicată în tablou

Ne așezăm în fața lui Isus și urmăm cu fidelitate postura și gesturile Lui. Apoi

pe baza informațiilor noastre din opiniile și cunoștințele noastre despre subiect

mutam figurile. Păpușile nu pot părăsi masa.

Să observăm schimbările cauzate de distanța față de Isus.

schimba. Folosește gesturi și priviri precise, ferme,

II. CAPITOLUL . Textile – lumea creării iluziilor

97 puține, dar ipostaze expresive și plastice. Acestea formează tranziția la a

până la compoziția finală congelată.

Crearea de personaje pentru piese din textile

Diversitatea textilelor este incitantă și plină de posibilități

Plasticitatea sa face ca marionetele din material textil sa fie potrivite pentru a fi folosite ca personaje in piese de teatru

pentru a-l aduce la viață și pentru a-l crea. Păpușile sunt o sarcină creativă versatilă

creație: necesită dexteritate manuală, răbdare și imaginație. Simțul umorului

iar simțul stilului este, de asemenea, esențial. Când alegi o piesă, este foarte

Este important ca fiecare membru al echipei să fie familiarizat cu lucrarea aleasă.

Sugestii:

Mihály Vörö inteligent: Csongor și Fairy,

WAMozart - Schikaneder: Flautul magic,

W. Shakespeare: Visul unei nopți de vară, Romeo și Julieta, Hamlet

Molière: Tartuf,

Cehov: Pescăruşul, trei surori,

Imre Madách: Tragedia omului

49. Exercițiu:

Compania 1

(sarcina de grup)

Preparate:

Alegem o piesă de teatru și pregătim materialele.

Cursul exercițiului:

Alegem un personaj din piesă, îl transformăm într-o păpușă textilă,

o aducem la viață.

Note:

Puteți alege doar un material pentru o figură. Nu o modelăm.

dăm doar ritm și energie materialului, aducând alesul

actor.

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

98 50. Exercițiu:

Compania 2

(sarcina de grup)

Preparate:

Selectăm piesa și pregătim textilele.

Cursul exercițiului:

Vom crea personajele piesei din textilele pe care le avem la dispoziție.

ca și păpuși textile, atunci ajungem să le cunoaștem opțiunile de mișcare în oglindă, poate

le vom îmbunătăți. La sfârșitul exercițiului, păpușile pot interacționa între ele.

Desfășurăm activitatea fără să vorbim, folosind întotdeauna doar mișcări și sunete.

hai sa ne bazam pe.

Note:

Păpușile pot fi realizate folosind mai multe materiale textile. Tehnic gratuit

Putem experimenta și depinde de noi să decidem câți păpuși mută o păpușă.

Acordați atenție pozițiilor corpului păpușarilor și schimbărilor de poziție atunci când mutați figurile. Nu

Acoperim păpușile și ne întoarcem mereu păpușile spre public. Păpușile

Să ținem cont de aceste aspecte atunci când ne facem mișcările.

51. Exercițiu:

Compania 3

(exercițiu pentru text de grup)

Preparate:

Alegem o scenă dintr-o piesă, pregătim personajele, terenul de joc

din textile și selectați proviziile necesare.

Cursul exercițiului:

Să reprezentăm scena cu păpușile.

Note:

Să avem grijă să nu înecăm scena în text static! Cu curaj

să comprimăm și să tăiem textul în funcție de nevoile noastre.

Accentul se pune pe mișcarea păpușilor, caracterul stilizat, mărit al personajelor,

și prezentarea situației și a mesajului scenei folosind păpuși!

Procesul se bazează pe improvizație liberă, cu o coregrafie precisă, clară.

înseamnă dezvoltarea unei scene în care fiecare păpușar se străduiește să fie precis, atent

pentru jocul general.

Păpușarul care mișcă capul păpușii oferă vocea păpușii.

III. CAPITOL

Percepția materială - lumea creativității

„Un copil poate face orice din orice”

J.W. Goethe1

Materiale vii (ramuri, plante, legume, fructe), hârtie,

lut, pietre, lemn, plastic2

„În munca de creație populară, aplicarea directă a proprietăților materialului

„exploatarea sa este deosebit de izbitoare”, scrie Obraztsov în chineză

legate de arta populară3. Una dintre artele lumii orientale

Caracteristica sa cea mai valoroasă este abordarea sa de „sufletul materialului”. Dintre acestea, următoarele

Sensibilitatea deosebită a oamenilor din Orient la

spre păpuși, relația specială dintre oamenii din Răsărit și păpuși care datează de mii de ani.

Textura diferitelor materiale, vizibile și tactile

Cunoașterea formei ne dezvoltă simțul estetic,

puterile noastre de observație și capacitatea noastră de a vedea. Mai aproape

aduce lumea păpușilor, mărind posibilitățile actului de a aduce la viață.

Cu toții am făcut păpuși și figuri de animale din lemn.

Oriunde poate fi găsit lemnul ca materie primă. Pentru a vedea o bucată

1 „Copiii știu să facă totul din toate.” W. Goethe, citat de: N. Károly Bartha, Gőnyez

Sándor, Zoltán Kodály, László Lajtha, Elemér Schwartz, Sándor Solymossy, Szendrey

Ákos, Zsigmond Szendrey În: Etnografia intelectuală a maghiarilor, IV. Volum: Muzica -dans-obiceiuri -

jocul lumii credinței, Tipografia Regală Maghiară, Budapesta, nr. n. Pagina 465.

2Metalele sunt mai greu de obținut și mai dificil de prelucrat. Dacă îl înțelegi

putem face cu ele și putem lucra cu ele în siguranță, apoi putem completa

practicile noastre cu acest grup de materii prime, de asemenea.

3 Serghei Obraztsov: Teatrul Chinezesc, Gondolat, Budapesta, 196 0.

 de copaci, rădăcini, un cal în creștere, sau o figură care se întinde, sau poate un luptător

Partidul Popular – proces creativ. Păpușarul este și o ființă creativă, care în China

Ele mai sunt numite simplu: „omul care aduce copacul la viață”.

Pentru a aduce copacul la viață, trebuie să vezi posibilitățile ascunse în el.

Abilitatea de a vedea mai departe ne încurajează să ne dezvoltăm mai departe,

decorați, rafinați, rafinați, transformați-vă într-o lucrare terminată și apoi aduceți-o la viață

să ridicăm materia primă.

Acest proces este cunoscut popoarelor naturale, culturii orientale

popoarele care aparțin regiunii, precum și din cultura noastră occidentală, artiștii populari,

oameni care încă trăiesc în contact strâns cu natura și, mai ales,

copii.

„Nenumărați oameni de știință și folcloriști susţin că este firesc

Lumea spirituală a popoarelor și a copilului sunt legate între ele. Naturalul

popoarele sunt marii copii ai umanității – și popoare înalt educate

Lumea copiilor este populația primitivă a societăților civilizate. – Omul

El își începe călătoria vieții cu abilități latente, dar nerealizate încă și

ajunge doar treptat la bunurile materiale mai mult sau mai puţin accesibile din societatea sa

și proprietate intelectuală. Am putea spune că individul este al lui

într-o anumită măsură, repetă multe mii de ani de istorie umană în timpul dezvoltării sale

drumul său, aproape că retrăiește trecutul marii comunități individual, chiar dacă incomparabil

şi mai repede.”4

Dezvoltarea percepției noastre materiale este ca și cum ne dezvoltăm propria artă populară.

pentru a începe dezvoltarea noastră vizuală pe temelii.

Metoda de renume mondial a lui Zoltán Kodály se bazează pe muzical

dezvoltarea unei limbi materne. Acesta este fundamentul tuturor nivelurilor de învățare a muzicii. Spectacolul de păpuși

Baza pentru dobândirea și experiența sa este o păpușă - limba maternă

dezvoltare, care este de fapt un limbaj teatral specific.

O parte din aceasta este dezvoltarea limbii materne a artelor plastice. Un comun

un limbaj formal care este o comoară a culturii noastre comune. Aceasta este artele frumoase

limba maternă extinsă cu limba formală a altor culturi și unele specifice

4 N. Károly Bartha, Sándor Gőnyez, Zoltán Kodály, László Lajtha, Elemér Schwartz,

Sándor Solymossy, Ákos Szendrey, Zsigmond Szendrey: Etnografia intelectuală a maghiarilor, IV.

Volum: Muzică - dans - obiceiuri - lume religioasă - piesa de teatru, Tipografia Regală Maghiară, Budapesta, é. n. 453 . lateral.

III. CAPITOLUL . Percepția materială - lumea creativității

101 tehnici de animație au ca rezultat un vocabular de „teatru de păpuși” care

pe care orice poveste, prin orice mijloace, din timp și spațiu

devine de înțeles indiferent.

În Japonia, cadrul instituțional pentru percepția și înțelegerea materială

(grădiniță, școală) educație, precum și creșterea copiilor în familie

Începe copiii pe bazele propriilor tradiții de artă populară. Acesta este

varietate de ilustrații și practici, încorporând în același timp tradițiile maghiare,

le permite să perceapă și să înțeleagă arta de ultimă oră

începând din copilăria lor.

„Desenul și pictura nu sunt totul în educația artistică japoneză

obiectele trebuie cel puțin să poată fi atinse, modelate și plasate în spațiu,

decât să vezi și să înregistrezi priveliștea în două dimensiuni. »Rândul bun

„Mi-au plăcut pietricelele cu vârful degetului – aproape că le-am gustat”, scrie Gyula Illyés.

Și copiii japonezi fac asta, una dintre temele școlare ale cărora este primele două

la clasă, ei adună pietre, melci și scoici, din care

Figuri mari sunt expuse în curte. În clasă, pe acoperișul unei cutii –

Ei construiesc o grădină mică și o cameră pentru bebeluși din diverse materiale. Pentru asta, pietre,

Pe lângă scoici și melci, mai folosesc nisip, fructe de copac și mai ales

gall yait de asemenea. În Japonia, acest lucru are rădăcini în două tradiții:

practică: unul colectează pietre și creează imagini din ele, celălalt este

amenajarea teritoriului.”5

Practica are și o rădăcină universală: dorința copilului

pentru a crea o lume în miniatură. Căsuțe construite pe nuci de grădină,

castele de nisip pe plajă, fața de masă în carouri de pe masa „clasică”.

corturi cu pături, camere pentru copii, orașe Lego, casete, etc. Toate

Nevoia naturală a unui copil este de o miniatură auto-creată, autocontrolată,

creând o lume manipulată. Alaine Polcz, psiholog și terapeut, spune:

formulează: „Mediul în raport cu copilul mic

disproporționat, imposibil, necunoscut complicat și

mare, dar cu ajutorul unor mici obiecte neînsuflețite, copilul îl poate stăpâni

asupra lucrurilor în creștere. Chiar și omul preistoric a recunoscut acest lucru și este o lume reală

i-a dat o copie în miniatură a obiectelor sale ca jucărie (o păpuşă, o oală,

5 Vida Mária Székácsné: Arta copiilor în Japonia, Corvina, Budapesta, 1971, 97 -98. lateral.

 cai). O versiune mai mică a lucrurilor le face mai puțin periculoase și îmblânzite.

lumea. Posesie, cunoaștere prin manipulare, imitație

se întâmplă prin joc și învățare repetitive.”6 Acest lucru este independent de cultură

nevoie internă: un sentiment de securitate care pune în mișcare energiile creative

dobandirea de experienta.

Copilul eschimos își construiește coliba din gheață, iar copilul maghiar

din ramurile copacilor, dar ambele sunt conduse de aceleași sentimente și gânduri. Zece

Fiul meu, Soma, în vârstă de 18 ani, și micuța lui iubită nu au citit niciodată japoneză.

despre creșterea copiilor, un număr necunoscut de ucraineni despre cultura japoneză, grădinărit,

totuși o pungă mare de conuri de pin adunate cu sârguință într-o călătorie,

Au alergat înainte cu comori de mușchi, pietre, ramuri, rădăcini și frunze, apoi într-o poiană.

Ei așteptau cu o surpriză: înființaseră un mini-univers minunat,

ai căror locuitori erau gândaci de bălegar cu spatele strălucitor. Ei strâng,

I-au mutat, s-au luptat cu ei în grădina minune în miniatură. Instinctele lor

urmat: ei și-au creat un mini-univers în jurul lor

materiale în care au văzut tot ce putea imagina lor

format într-un tot unitar.

„Ne-a prezentat tradițiile străvechi într-o ceainărie de lux din Tokyo”.

Gardian al artei ciudate jucăușe a unei gheișe. Artă plastică cu mai multe sertare

adus într-o cutie de lac. (…) În sertare sunt cutii de diferite dimensiuni, culori, cu grijă

Au fost alese pietricele de mare (…) Pe o foaie ridicată din partea de sus a cutiei de lac

apoi a evocat imagini din aceste mai mici și mai mari, albe, gălbui, roz,

de pietricele cenușii-violet și diverse feluri de nisip, le-a împrăștiat, le-a suflat,

l-au evantaiat cu o pană până au ajuns în acea ordine picturală perfectă,

ce a planificat. Apoi a măturat poza, a început una nouă și a mers așa,

până s-a săturat de asta. (…) Aici poza nu a fost făcută să rămână o poză.

Mișcarea și manipularea materialelor frumoase era ceea ce era important: un proces creativ. THE

culoarea frumoasă a pietricelelor și a nisipului, mișcarea degetelor agile, gura frumoasă

respirația lui – de parcă ar fi un dans colorat. Dansul vântului care bate nisipul

se amestecă şi îl modelează pe malul mării. Formă și mișcare. Da, acesta este cel mare.

gândire! De asemenea, în amenajarea grădinilor. Este adevărat că grădinile – în forma lor terminată

– sunt deja statice. Dar bogăția formațiunilor de stâncă în spațiul mic în sine

6 Polcz Alain: World Play – Dynamic Play Diagnostics and Play Therapy, Editura Pont, Budapesta,

1999, pagina 7.

 mişcare şi fără mişcare nu există compoziţie. Grădinile japoneze păstrează întotdeauna

vivacitatea mişcării.”7

Toate acestea sunt tradiții care au funcționat bine de secole – care

Ei sunt prezenți continuu în cultura orientală până în zilele noastre. Cum

îl putem salva, îl putem încorpora în propriul nostru sistem educațional,

în stilul nostru de viață? În nici un fel nu este copierea sau imitarea proceselor

soluţie. În propria noastră cultură, în arta noastră populară, trebuie

căutăm indicii. Amintiri și experiențe din copilărie

datorită personalității și încărcăturii lor emoționale, sunt cele mai potrivite pentru

la început.

Seria noastră de exerciții care se ocupă de materiale de bază include trei pregătitoare

îl putem introduce pas cu pas:

1. Conversație ocazională despre cine a avut un favorit

jucăriile pe care le-au făcut singuri și pentru cine le-au făcut

părinții tăi, bunicii din copilăria ta?

Într-o clipă îmi vin în minte păpușile czuhé și castan,

mori de apă, tirbușon, păpuși de cârpă, buburuze pictate din piatră,

viori bolnave. Unul dintre frații noștri și-a curățat mărul, astfel încât coaja,

ca un șarpe uriaș, ai putea să te joci cu el, sau poate să spui averi, în timp ce celălalt era

legumele au fost tăiate în diferite forme, decorate cu nădejde

părinților să facă mâncatul mai plăcut și mai jucăuș în viața de zi cu zi

rutina8.

În timpul conversației informale, toată lumea ar trebui să încerce să se retragă de la

în timp, să-și amintească cum și cu ce s-a jucat în copilărie,

ce jucării a făcut, cine l-a ajutat cu ea, cine erau adulții

colegii lor de joacă, care le-au transmis experiențele și tradițiile lor.

7 Vida Mária Székácsné: Arta copiilor în Japonia, Corvina, Budapesta, 1971, 97 -98. lateral.

8 Ideea pentru oul Kinder, invenția „mâncare și jucărie într-una”, poate să-și fi apărut undeva aici.

prinde rădăcini.

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

104 Ferenc Herczeg scrie în memoriile sale:

„În copilărie, nu puteam să înțeleg de ce adulții nu înțeleg

se joacă, și când ar putea ei să fie cei mai frumoși

jucării. Eram convins că asta era doar ipocrizia lor.

Depinde. Le-ar plăcea, dar nu îndrăznesc, de teamă să nu fie de râs. Da, de asemenea.

Am decis că, atunci când voi deveni propriul meu stăpân, voi avea o sală de joacă secretă.

o voi aranja în casa mea.”9

2. Introducere în arta populară specifică artei populare maghiare

cu jucării pentru copii.

Cunoașterea comorilor de artă populară este necesară pentru păpuși

oferă un fundal cultural și ne lărgește viziunea asupra lumii, deci

ne este mai ușor să ne deschidem către culturi străine

spre tradiţiile populare. Jucăriile populare pentru copii fac parte din istoria culturală

Ele formează o zonă colorată:

„Colecția de jucării pentru copii a poporului nostru, după principalele caracteristici și forme de bază

fără îndoială o parte integrantă a comorii jucăriilor universale. Surprinzător

asemănări și asemănări pot fi găsite în fiecare rasă, în fiecare țară și

printre jocurile epocii. O proporție relativ mică a comunităților grevitoare

poate fi explicată prin intermediul adopţiilor şi împrumuturilor. Motivul jocului este totul

La un copil este la fel, iar activitatea de joc implică aceleași procese. The

suflet etern copilăresc, totul prinde viață cu trăsături izbitor de asemănătoare

în jocurile unui popor, așa cum sunt evidente în dezvoltarea intelectuală

manifestările spirituale ale popoarelor primitive care trăiesc în copilărie și ale celor cultivate

printre copiii neamurilor. Explicația lor asupra naturii umane

constă în trăsăturile sale principale, identitatea sa universală.

Câteva exemple ilustrează acest lucru. În timpul săpăturilor din Susa, Persia, î.Hr.

e. Din anul 1100 au fost găsite figuri mici de animale, din calcar, care se rostogoleau pe câteva roți.

Sunt așezați pe o scândură, ca caii de lemn de astăzi. (...) Nenumărate

este oferit un exemplu pentru a demonstra relevanța internațională a jocului,

la sfârşitul căreia se pune întrebarea: ce este naţional în aceasta atunci?”10

9 N. Károly Bartha, Sándor Gőnyez, Zoltán Kodály, László Lajtha, Elemér Schwartz,

Sándor Solymossy, Ákos Szendrey, Zsigmond Szendrey: Etnografia intelectuală a maghiarilor, IV.

Volum: Muzică - dans - obiceiuri - lume religioasă - piesa de teatru, Tipografia Regală Maghiară, Budapesta, é. n. Pagina 454.

10 N. Károly Bartha, Sándor Gőnyez, Zoltán Kodály, László Lajtha, Elemér Schwartz,

Sándor Solymossy, Ákos Sze ndrey, Zsigmond Szendrey: Etnografia intelectuală a maghiarilor, IV.

Volum: Muzică - dans - obiceiuri - lume religioasă - piesa de teatru, Tipografia Regală Maghiară, Budapesta, é. n. 455 -456.

lateral.

III. CAPITOLUL . Percepția materială - lumea creativității

105 Grupurile etnografice sunt modelate de doi factori în special:

 soarta istorică: tendinţa dominantă de imitaţie în joc

cuprinde valorile materiale și culturale care s-au dezvoltat pe parcursul destinului istoric al oamenilor în cauză

elemente ale lumii sale spirituale, credințe, politice și

fragmente de istorie culturală, amintiri,

 iar mediul geografic determină materialul jucăriilor,

determină posibilitățile fizice ale jocului, jucăriile imită

prin flora și fauna regiunii.

Mediul copilului maghiar este alcătuit din materialul pământului (praf, nisip,

noroi, pietriș sau produse vegetale (tuf, trestie, porumb, floarea soarelui,

sorg, conuri de pin, castane, legume etc.) figurile lumii animale din satul său

formatați-l. Părinții copilului maghiar, oamenii care locuiesc în jurul lor și

imită personajele sale preferate din basm. Băiețelul se pregătește pentru rolul unui bărbat,

Viitoarea mamă este în proces de a deveni o fetiță. Unelte, jaluzele din lemn,

mașini de jucărie, cărucioare, arcuri, puști, precum și păpuși, camere pentru copii, mici

feluri de mâncare. O mare parte din aceste jucării sunt în mâinile adulților.

în copiii lor, din bunătate, ca recompensă. Cele mai interesante, însă

cele pe care copilul le face singur.

3. Descoperirea materiilor prime.

„Un copil face jucării din tot ce îi vine la îndemână.” 11

Cu culori frumoase și creioane colorate de bună calitate pentru fiecare copil

Îți vine să desenezi și desenezi „frumos”! De aceea următoarele

Primul nostru pas ar trebui să fie colectarea de materii prime atractive și de înaltă calitate.

Trebuie să ne începem munca cu materii prime și unelte care

de care ne putem minuna, care aduc bucurie și satisfacție

putem fi.

„Când ne confruntăm în fiecare zi cu lumea mai mică și mai mare

cu evenimentele sale, oameni, animale, plante și minerale, știri

și auzim informații, gândirea noastră, judecata noastră și sigur

11 N. Károly Bartha, Sándor Gőnyez, Zoltán Kodály, László Lajtha, Elemér Schwartz,

Sándor Solymossy, Ákos Szendrey, Zsigmond Szendrey: Etnografia intelectuală a maghiarilor, IV.

Volum: Muzică - dans - obiceiuri - credințe religioase - jocuri, Tipografia Regală Maghiară, Budapesta, é. n. Pagina 465.

 se caracterizează prin obiceiuri, rutină și procese de gândire repetitive. THE

Când vine vorba de lucruri, ceea ce ne vine în minte este ceea ce am învățat, auzit și experimentat până acum.

am experimentat despre ele. Creșterea și educația noastră de la o vârstă fragedă

prin – dobândim un sistem de judecăți gata făcute, inclusiv formulări verbale,

care în cele din urmă ne înconjoară aproape ca un plic închis. Prin urmare, cel

Rareori trăim lucruri și evenimente în forma lor cea mai pură.

în realitate. Percepțiile și experiențele noastre se bazează pe stabilite anterior

primite prin filtrul sistemelor și atitudinilor de opinie și prejudecăți – adesea

modelat de impresii distorsionate.”12

Bucuria descoperirii trezește în noi entuziasmul muncii creative.

și jocul nostru, cu acest entuziasm să începem să lucrăm la materiale

în procesul practic de descoperire:

52. Exercițiu:

Practica imparțialității

(practica individuala)

Preparate:

Să adunăm materii prime.

Hârtie: multe culori și calități ale hârtiei: hârtie absorbantă, hârtie creponată, hârtie de calc,

Hârtie Xerox, carton, hârtie turnată, hârtie de împachetat. Să nu uităm că este făcută din hârtie

există cardul, ziarul, cartea, geanta, cana de unică folosință, cutia de carton,

felinarul etc Hârtia este o materie primă extrem de diversă și ușor de disponibil.

Arborele: diverse ramuri, rădăcini, bucăți de scoarță. Evocarea imaginilor fantastice

o lume a formei care, asemenea norilor, evocă creaturile magice din basme

în imaginația noastră.

Pietre: mici și mari, colorate și gri, rotunde, netede

pietricele de râu și resturi de rocă, precum și nisip umed. Să explorăm

diversitatea acestei materii prime cotidiene.

Legume și fructe: în cât mai multă cantitate și varietate.

Căutăm exemplare unice, culturile de girbe-gurba, cele în formă de mazăre

cartofii, șoarecii „cu două picioare”, indivizii scunzi de formă ciudată.

Păstrați cât mai mult forma materiilor prime, nu le feliați sau tăiați.

nici în bucăţi mai târziu.

Plante, fructe: boabe uscate, știuleți și coji de porumb,

fire de iarbă, stuf, paie, păr de fată, castane, ghinde, conuri de pin etc.

bebeluși de castan, țevi de ghindă, lăutari din stuf, bebeluși de știuleți de porumb, stele de paie,

Piese tradiționale ale jocurilor populare maghiare.

12 Péter Popper: Cartea călătoriilor interioare, Saxum, Kaposvár, 1990, pag. 36.

III. CAPITOLUL . Percepția materială - lumea creativității

107 Plastilina, argila, scoici: plastilina colorata, poate plastilina sarata, modelabila

argilă moale, scoici și scoici de melc. Excelent modelabil și controlabil

Materiile prime sunt plastilina si argila.

Materiale plastice: pungi mai moi și mai dure, colorate și transparente, turnate prin injecție

obiecte (pe care desigur nu le evaluăm acum în calitatea lor materială).

Materiale plastice lucioase și mate care zdrăngănește sau foșnesc atunci când sunt mutate.

Cursul exercițiului:

Să luăm o materie primă. Să-l privim, să-l atingem, să-l mișcăm,

indoi, sifoneaza, framanta. Să experimentăm, dar să nu transformăm încă ceva în ceva.

nici un obiect cu scop.

Note:

Să ne străduim să folosim câte un material pe rând pentru a face apel la minunea naivă a unui copil mic.

Să ne uităm la asta cu un interes similar. Lucrul în sine, obiectul, materialul

Să ne străduim să o descoperim în propria sa realitate, indiferent de ceea ce știm sau

am aflat despre asta.

Să nu luăm nimic de bun!

Să nu punem nimic într-o cutie, ci să folosim propria noastră judecată, simțurile noastre,

pisica de rezolvare a problemelor. Una dintre premisele pentru aceasta este să facem abstracție de a noastră

din persoana noastră și observăm fenomenele în sine și le evaluăm ca atare,

indiferent dacă sunt plăcute sau neplăcute pentru noi. Noi doar

Observăm ce sentimente și asocieri de imagine evocă în noi.

„Multe descoperiri în știință provin din această „minune copilărească”.

De mii de ani, oamenii au luat de la sine înțeles că obiectele cad în jos, în timp ce

Newton nu a fost surprins de acest fenomen. Sute de cercetători l-au aruncat furios

mediu mucegăit din care a murit cultura bacteriană – în timp ce Fleming

am văzut o problemă cu asta. Gravitația, un element esențial în descoperirea antibioticelor

a fost imparțialitatea judecății.”13

Nu lăsați atenția să fie împărțită între materialul studiat și personalul dvs

printre impresiile noastre. Să încercăm să ne cufundăm în această cunoștință, să încercăm

să înțelegem și nu să ne clasificăm experiențele. Lasă materialele să ne afecteze

iar apoi depășim tiparele bazate pe prejudecățile noastre, întărindu-ne independența

abilitățile noastre de gândire și empatie, care sunt condițiile de bază pentru munca creativă.

53. Exercițiu:

Conversia materiei prime

(practica individuala)

Preparate:

Să colectăm diferite ingrediente.

13 Péter Popper: Cartea călătoriilor interioare, Saxum, Kaposvár, 1990, pag. 37.

 Cursul exercițiului:

Să facem o păpușă ale cărei proprietăți sunt specifice materialelor din care este făcută.

ele decurg din proprietăţile sale.

Note:

Deocamdată, nu ar trebui să folosim tehnici artizanale atunci când facem păpuși. Nu

lipici, capse, cravată etc. Să modificăm doar materiile prime,

atât cât permit materialele în sine.

Când faceți marioneta, rețineți că: hârtia poate fi folosită chiar și în culori simple

transformabil: care se poate vopsi, se poate îndoi, se încreți, se poate colora, se poate tăia, se poate rupe,

îl putem aprinde14, poate absorbi apa, dacă este necesar zdrăngănește, foșnește, lasă lumina să treacă,

Poate fi lipit, dar puteți chiar să suflați cu bule, așa cum a făcut fiul meu mai mare tocmai acum.

Privind în scrisul meu, a adăugat el.

În cazul păpușilor cu legume și fructe, așa cum am menționat deja, materiile prime

Nu le tăiem, modelăm sau feliem, dar forma lor ne afectează, ne inspiră,

pentru a crea figura improvizată. Un limbaj specific rezultat din proprietățile materialelor

designul său este din nou extrem de important. Să analizăm ce se poate face cu ele.

14 „Păpușarul francez Yves Joly a fost primul care a respins tot ceea ce fusese până atunci principalul pilon al păpușilor.

Atractia sa a fost că marioneta era aproape ca un om. În timp ce se îngroaşă şi

Se generalizează, lipsind totul contingent și unic. Yves Joly nu a vrut să se facă iluzii

a se trezi. A creat o lume nouă în care mimesis a fost înlocuit cu poezia obiectelor neînsuflețite.

pas. (…) Capodopera sa, și ea Tragedia hârtiei de câteva minute, este alcătuită din figuri plate decupate din hârtie.

juca. Protagonistul feminin are un cap portocaliu în formă de semilună și un corp albastru. Partenerul lui,

Dragostea lui este o figură la fel de simplă, dar mai „masculină”. Cuplul cu cap secerat este îndrăgostit

Dansează: se ghemuiesc împreună, cad unul peste altul într-o stupoare care uită de sine și apoi se despart. Omul

el pleacă. În spatele fetei, apar trei figuri de hârtie agresive: una roșie, una violet și una

O creatură cu o culoare verde otrăvitoare, un cap alungit și aspectul unui bătrân. Ei dispar, apoi unul dintre ei se întoarce; cel

Degetele reale ale jucătorului ies din corpul figurii de hârtie – în locul mâinii de hârtie: a

Se apropie de femeia care ține cu foarfece. Se furișează în spatele lui, apoi îi taie repede capul în două

Grăbiţi-vă. Femeia se prăbușește pe ecran, murind. Figura masculină îndrăgostită revine, observă el

iubitul tău. El cade peste ea, suspine, o ridică, o îmbrățișează. Criminalul de mai devreme se întoarce, între degete

acum ţinând în mână un fidibus aprins. Se apropie de bărbat și îl aprinde. Îndrăgostiții sunt de ajuns. (...) Yves

Scenele lui Joly s-au ocupat de povești banale, precum șansoanele cabaretului francez.

Noutatea artei sale nu constă în dramaturgia ei, ci în mijloacele ei și

A fost ascuns în felul în care a fost descris. Cu puritatea sa de gen, umorul subtil și nealterat

Și-a încântat publicul cu farmecul său parizian. (…) Cifrele de hârtie sunt încă hârtie -

Ei au trăit și s-au comportat conform firii lor. Adversarii lor erau foarfecele și focul. Eșecul lor

A putut să mă scuture tocmai pentru că ardeau într-adevăr într-un foc adevărat. Extrema

Stilizarea și autenticitatea materialului împreună au creat acea etapă specială

adevărul, care este exclusiv un gen caracteristic păpușilor. La Joly, obiectul și neînsuflețitul

Materialul nu numai că a prins viață, dar trăsăturile sale cele mai caracteristice au transformat drama

purtător. (Géza Balogh: Poetica obiectelor, Yves Joly are o sută de ani – sursa: www.

szinhaz.hu, descărcat pe: 11 iulie 2009)

III. CAPITOLUL . Percepția materială - lumea creativității

109 Desigur, figura finită poate fi tăiată în 15 bucăți, iar unele dintre ingrediente pot fi folosite pentru a face

putem stoarce (lămâie), vederea unei culori diferite sub coajă poate fi surprinzătoare

(pepene verde), se rupe la lovit, poate scoate un sunet (nucă) sau stropi

(rosii), snaps elastic (cartofi), curbe (praz, ardei),

se poate demonta in straturi (varza, ceapa) etc.

Argila, plastilina, aluatul de sare sunt maleabile, pot fi modelate rapid și sunt ușor de lucrat.

formele se pot naște din nimic, se pot transforma în orice moment,

ele pot fi chiar reformatate. Dacă credem așa, îl putem asocia cu piatra și nisipul.

Secretul pietrei constă în simplitatea ei. În duritatea sa, în greutatea sa. Nisipul și

Apa face și această lume mai bogată. Apa își schimbă culoarea, strălucește și revigorează. THE

iar nisipul este moale și maleabil.

Lemnul, rădăcinile, scoarța pot fi asociate cu plante uscate, paie,

cu recolte, păr virgin etc. Putem face păpuși sensibile, fragile care

Îl putem îmbogăți cu elemente decorative populare tradiționale.

Materialele plastice și diversele materiale de ambalare sunt cele mai tinere materii prime

Ele reprezintă un grup de lucruri care au devenit parte din viața noastră de zi cu zi. În timpul exercițiilor, nu

folosiți obiecte din plastic gata făcute, deoarece acestea prind viață în timpul jocului cu obiecte

apoi. Să distrugem obiectele din plastic, nu din cauza caracteristicilor lor materiale

Le folosim pe baza informațiilor pe care le primim. Culoarea, materialul, mișcarea lor

Sunetul pe care îl fac și lumina pe care o strălucesc fac din plastic o materie primă distinctivă,

pe care îl putem muta, îndoi, topi etc.

Sentimente și senzații cauzate de proprietățile fizice ale diferitelor materiale

gânduri

„Runga îndoită, / întuneric verde, / / în ochii mei / vederea mea, /

„Printre frunziș / sentimentul meu, / / extern și interior / într-un singur minut / se contopește."

(Sándor Weöres: Filiala)16

Copilul vrea să exploreze lumea din jurul lui. Toate

este interesat, curios de tot, acordă atenție tuturor, își ia timp

pentru a cunoaște și experimenta, iar acest proces de a ne cunoaște unul pe celălalt aduce sentimente,

Trezește gânduri în el. Propriile tale sentimente, propriile tale gânduri. Nu

15 În anii nouăzeci, în spectacolul de păpuși „Regele Ubü” de la Teatrul Nada (regia Jean

Louis Heckel) a folosit diverse legume și fructe ca materie primă pentru păpuși și peisaj

antrenat. Rezultatul scenei de luptă a fost o salată uriașă de legume și fructe, care

sporind astfel efectele grotesce create anterior prin utilizarea materialelor.

16 Sándor Weöres: Scrieri adunate I-II. volum, Magvető, Budapesta, 1970, volumul I, pag. 563.

 „învață” și acceptă gândurile și sentimentele, dar le experimentează. În curs de dezvoltare

personalitatea lui, cunoștințele sale, lumea lui emoțională și, nu în ultimul rând, folosește și dezvoltă

instinctele. Se joacă cu orice în jurul lui care îi atrage atenția.

Se joacă și în acest proces devine imperceptibil o ființă creativă, independentă.

Poveștile despre jocurile copiilor provin din opera lui Platon, Legile.

constatări mai cuprinzătoare și mai sensibile:

„Spiritul copiilor de trei, patru, cinci și șase ani mai are nevoie

a se juca (…) Copiii de această vârstă le au pe ale lor

Au jocuri naturale și își vor da seama singuri când se vor aduna. Astfel de

copiii de toate vârstele ar trebui să se adune lângă bisericile din raioane,

de la trei la șase ani (…) susțin că în toate statele este universal

Există o mare ignoranță cu privire la cât de crucial este

jocurile este o întrebare din punct de vedere al legislației, deoarece depinde de asta:

Legile sunt permanente sau nu? Pentru că dacă e vorba de jocuri

aranjat ca el să se poată împărtăși din veșnic: adică din aceeași stare

în tinerețe a jucat mereu aceleași jocuri în același mod și în același mod

joacă după reguli și se bucură de aceleași tipuri de jocuri, asta înseamnă

rezultă că legile care reglementează problemele grave rămân neschimbate

ei rămân. (…) Schimbările care au loc în jocurile de tineret sunt de fapt

sunt doar un joc și nu pot fi cele mai serioase și dăunătoare

consecințele lor. De aceea nici nu încearcă să o prevină, dar

ei cedează și merg odată cu fluxul și nu se gândesc la cum acestea

Copiii care sunt dependenți de inovație în jocurile lor devin inevitabil alți oameni.

deveni ca copiii de dinainte.”17

Acest tip de învățare și dezvoltare este cel mai natural și mai eficient.

mod.

„Lumea jocurilor evoluează treptat într-o lume care necesită atenție serioasă.”

curs de acțiune. În starea de dublă conștiință, sfera ficțiunii și a jocului se îngustează încet,

iar munca iese în prim plan.

În joc, copilul experimentează dimensiunile spațiale și temporale în mod diferit. Întotdeauna

ei trăiesc aici și acum, în locul unde s-a născut ideea

ele cresc. Trecerea la situația de joc poate fi indicată printr-un singur cuvânt.

„din joc” și sunt deja acolo la piață, la doctor, pe câmp, în pădure

17 Platon: Legile, lucrări complete ale lui Platon III. volum, Editura Budapesta Európa, 1984, 716 -730.

lateral. Tradus de Dénes Kövendi.

 sau se transformă într-un animal, un adult. Copilul din joc este un călător în timp care este întotdeauna

călătorește în prezent.”18

Jocul este, de asemenea, un element vital al păpușilor.

„Arta este cea mai serioasă expresie a spiritului uman”.

Dar nu funcționează fără joacă. Cel mai serios al culturii umane

mesajul său este păstrat de cultura estetică. Dar întotdeauna ușor, natural,

cu aspect inventiv. Ceea ce nu se înalță – ceea ce nu are ascensiune și

putere de ridicare – nu e frumos. Nu se lipește de tine. Asta nu este sugestiv.”19

scrie Gyula Illyés în cartea sa „Statuile mele”. în scrisul lui. În această intrare de jurnal, el dezvăluie

El își „urmărește” jocul de „sculptare a ochilor” încă din copilărie. Sculptură în ochi

nimic mai mult decât descoperirea frumosului din lumea din jurul nostru,

sesizarea și dezvoltarea în continuare a formelor și materialelor disponibile pentru o operă de artă.

„Dacă natura oferă forma frumoasă, iar spiritul meu este suficient de puternic,

este perfecționat la percepția frumuseții, este cu adevărat suficient dacă deschid doar ochii

Călătoria mea nu este să extrag din materialul naturii – ci să fac pur și simplu

pentru selecție.”20

„De zeci de ani practic sculptarea ochilor și am o pasiune pentru aceasta încă de când eram copil.”

Am simțit-o în copilărie. Pot chiar să ridic pietricelele bine modelate cu vârful degetelor

Mi-a plăcut – aproape l-am savurat.”21

Să ne întoarcem la diferite materiale cu curiozitate, să explorăm

ce proprietăți au, de ce sunt capabili, cum pot fi modelate.

Să tratăm materialele cu respect și grijă ca parteneri, pentru că

Numai așa poate fi creată o operă de artă. Lasă-l să-l păstreze.

individualitate și atunci ne vom simți unici și proprii,

Orice am face, vom fi mulțumiți de asta.

Gândiți-vă cât de mult poate juca un copil de trei sau patru ani.

copil cu o bucată de hârtie. Lacrimile mai încet, mai repede, mai subțiri,

18 János László: Rolul jocului în educația pentru muncă și societate, János Kriza

Anuarul Societății Etnografice, numărul 11, editat de Mária Szikszai, Cluj-Napoca, 2003, 156.

lateral.

19 Gyula Illyés: Cu busolă, II. Volum, Editura Ficțiune, 1975, Seara Budapestei, Statuile mele, pag. 438.

20 Gyula Illyés: Cu busolă, II. Volumul, Szépirodalmi Kiadó, 1975, Budapesta, Szobraim, pag. 439.

21 Gyula Illyés: Cu busolă, II. Volumul, Szépirodalmi Kiadó, 1975, Budapesta, Szobraim, pag. 440.

 pentru felii mai groase. O frământă într-o minge, încearcă să o rostogolească,

apoi aplatizați. O aruncă într-un pahar cu apă și este surprins că la început

plutește la suprafața apei, își schimbă direcția la suflare, plutește ca o barcă

valuri, apoi absoarbe apa și începe să se scufunde. Mă bucur să te văd.

transformarea, este din nou surprins, pentru că când ia din nou Galacsinul în mână,

complet transformat: moale, picurând, estompat, picurând. Se poate deșuruba acum.

apa din ea, devine din ce in ce mai tare, mai plastic, devine maleabil, chiar

celălalt este un amestec simplu: un amestec de apă, făină și sare. Acesta din urmă

un frotiu lipicios care se întinde și se lipește inexorabil de mână, atunci

Devine din ce în ce mai flexibil și iese miraculos de pe mână. Și din aceasta

Se supune din clipă. Puteți modela orice din el.

Gata de schimbare. Cu entuziasmul creației, poți modela un cal sau un om

din ea, exact așa cum ne dorim și care poate lupta împotriva

cu un dragon, care ar putea fi chiar o bucată de lemn uscat bine aleasă. Unul

ramură sau rădăcină de copac putrezită, dar are totuși gura larg deschisă, dinții și

Balanța lui arată că este un adversar formidabil, capabil să-l țină captiv.

o zână. O zână este o creatură aerisită, cu o coroană frumoasă de păr, care se leagănă în briză.

este, de asemenea, precaut (nu e de mirare, deoarece poate zdrobi decorațiunile capului său de păpădie) ...

S-a creat deja o lume, cu reguli și legi, care

funcționale și unificate și care se găsesc doar în mediul nostru

creat din ingrediente simple.

Jocul este o nevoie internă naturală, dar, potrivit lui Einstein, jocul este

Este, de asemenea, cea mai înaltă formă de cercetare. Hai să ne jucăm ca să putem explora. Și ce rămâne cu noi?

explorăm ce fel de jucabilitate se află în resursele disponibile

în materiale. Acest joc aduce descoperiri interesante, sentimente,

va trezi gânduri care vor declanșa gândirea creativă independentă

energiile noastre.

Să încercăm să ne ocupăm de materiile prime așa cum am menționat mai sus.

cu curiozitate copilărească, minuțiozitate și profunzime copilărească

să ne apropiem de lumea din jurul nostru.

III. CAPITOLUL . Percepția materială - lumea creativității

113 Să creăm o lume fictivă plină de idei,

improvizația, spiritul creativ constant. Acesta este microcosmosul

Nu poate fi niciodată o imitație a naturii și nici nu vrea să fie. Natură

vrea să ofere o perspectivă. Ca ce se întâmplă în ea,

O poveste este, de asemenea, un basm sau un complot improvizat.

imaginaţie. Recreăm natura, prezentăm istoria,

așa cum am dori să o vedem, așa cum trăiește în imaginația noastră, în sentimentele noastre,

trecând prin filtrul gândurilor noastre. Obiectele create, marionetele, dau corpuri noi

sentimentele și gândurile noastre. Acest corp are întotdeauna

cu proprietăți fizice care sunt simboluri ale calităților interne

ei lucrează.

Potrivit lui Obraztsov, relația noastră cu materialele este determinată de

devine subiectivă din cauza sentimentelor și gândurilor pe care le creăm în noi.

Trebuie să rămână într-o oarecare măsură, dar doar atâta timp cât curentul

bazat pe informații noi, nu pe prejudecăți și limitări

impact.22 Pe lângă contextul nostru cultural și experiențele personale,

Cunoștințele noastre despre arte plastice și etnografie influențează și ele

22 Personal, întotdeauna am fost atras de materialele naturale. Nu ești binevenit, sau

Nu am folosit deloc plastic. Dacă da, atunci utilizarea este orientativă.

a fost, sau parodic, alienant, pentru mine prezența lor este cu siguranță negativă

a purtat o sarcină. Acum câțiva ani, studenților mei li sa dat sarcina de a crea un musical de două minute,

interpretează o scenă fără text cu două păpuși pe care le-au făcut ei înșiși. Extrem de frumos și

Au adus lucrări de uniforme, unele lucrate din cârpe și hârtie, dar au apărut două figuri,

care au fost făcute dintr-un CD, bandă electrică, o minge de plastic și un băț al diavolului

elevul meu. Muzica și povestea alese au creat o lume unificată cu aceste păpuși, iar

Au sugerat o căldură și naturalețe asemănătoare lumii materialelor naturale. Apoi

Mi-am dat seama de greșeala mea, că lumea plastică din ce în ce mai impersonală din jurul nostru

Eram sub influența aversiunilor mele față de ceilalți, care mi-au restrâns orizonturile și prejudecățile.

M-am lipsit de o lume interesantă și valabilă a materiilor prime din cauza

din oportunități. Pe măsură ce se apropia Carnavalul, am încercat asta cu copii de 8-13 ani.

lumea materiei prime. Până acum, am făcut întotdeauna din materiale tradiționale, naturale.

măști, acum fabricate din materii prime de construcție, plastice expandate, fosforescente

Am lucrat cu culori. Toate acestea au fost extrem de apropiate de această grupă de vârstă, interesante

A avut potențial, i-a inspirat, au jucat veseli. generațional,

După ce barierele și prejudecățile mele civilizaționale au fost îndepărtate, am putut să mă raportez diferit la ele.

la materiale.

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

114 relaţia noastră cu materiile prime. De aceea cercetătorul -descoperitorul -

Pe lângă munca noastră de joc, fundalul teoretic și cultural este extrem de important.

Conștientizarea experiențelor noastre personale, precum și utilizarea artelor plastice și

Dezvoltarea abilităților noastre etnografice este la fel de importantă ca și abilitățile noastre tehnice.

dezvoltarea abilităților noastre practice. Dezvoltarea cunoștințelor noastre de bază

Este de neimaginat că educația artistică se limitează la liceu și facultate

în cadrul acestuia. Lipsa acestui lucru în instituțiile de învățământ este, de asemenea, gravă.

Este o problemă în ceea ce privește educația universitară. Egalitatea de șanse din asta

din punctul meu de vedere, nu contează: contează cine se află în ce fel de mediu bogat în stimuli

a crescut, ce cunoștințe și câtă experiență de viață a acumulat

până în momentul în care a început să se ocupe de păpuși.

Importanța educației artistice și puterea energiilor creative sunt demonstrate de japonezi

Rezultatele învățământului de grădiniță și școlar o dovedesc. Copiii japonezi sunt

la grădiniță și la școală desenează, pictează, fac gravuri,

ei sculptează statui din piatră și lemn, creează literatură orală și apoi

După ce învață să scrie, ei scriu poezii, povești și învață caligrafie.

ei învață principiile compoziționale, fac acul, țese,

Jonglează, interpretează scene dramatice și improviză. Toate acestea

Ei cultivă continuu secolul al XVI-lea cu rezultate incredibile. din secolul al XIX-lea. Acest

Acest tip de educație oferă elevilor nu doar anumite tehnici, ci și

influenţează profund dezvoltarea personalităţii copilului.

Lumea lor emoțională este mai bogată, gândirea lor este mai liberă. Creator,

se dezvoltă disponibilitatea lor de a experimenta. Mai armonios, mai echilibrat

devin, după cum își cunosc tradițiile etnografice și culturale. Acolo acasă

se simt ca acasă în natură și în aria geografică îngustă în care locuiesc.

„Învățământul școlar japonez dezvoltă talentele artistice ale copiilor”.

unul dintre criteriile frumuseții (vizibile, tangibile): materialitatea23

percepție, înțelegere profundă. Gândiți-vă doar la expozițiile școlare,

materialele conținute în acesta. „Pentru varietatea tehnicilor.”24

23 Sublinierea adăugată.

24 Székácsné, Vida Mária: Arta copiilor în Japonia, Corvina, Budapesta, 1971, pag. 95

III. CAPITOLUL . Percepția materială - lumea creativității

115 Expertiza în arte plastice și etnografie face ca

relația noastră cu materialele, ne dezvoltă simțul stilului, astfel

diferite materii prime în ideile noastre de joc, mijloacele noastre de exprimare,

care se transformă într-un limbaj teatral și sistem de semne universale

dezvolta, care în cele din urmă ne va spune o poveste

a spune.

Lumea materiilor prime – posibilități de animație

Tot ce pot face practicile de animație textilă

am experimentat in ceea ce priveste lumea materialelor, se poate extinde la

și alte materii prime: fiecare material are propria sa energie,

la care se adaugă energia transmisă prin animaţie. Toate

Atunci când alegem materiale și facem păpuși, trebuie să luăm în considerare ceea ce este dat

energia materiei. Afectează mobilitatea, dimensiunile,

tehnica meșteșugărească, tehnica mișcării, creatura pe care o animă

personajul, povestea, sentimentul și conținutul informațional care ajunge la privitor,

calitatea și amabilitatea sa.

„Rătăcind prin regiunile viticole, cititorul va fi evident și

L-am văzut la capătul unei vie, pe malul unui șanț, secat și acolo de ani de zile.

un morman de ramuri culcat. Le puteai vedea lângă acestea, de obicei într-o grămadă separată,

de asemenea, rădăcini uscate de viță de vie, tulpini moarte sau pietrificate. Deja prins

asta in mana ta? Cum să aruncăm o privire mai atentă?

Fiecare rădăcină este un centru de efort. Doar întoarceți-l și va înflori

să o ținem în fața noastră ca să o simțim: cum să cucerim din floare

Un parfum de dor, energia luptei de cucerire emană din rădăcină.

Amintirea ștearsă a acestei bătălii este și vița de vie plantată pe fiecare margine a drumului. Hai să traducem

cu rădăcinile în sus. Câtă umflare a mușchilor, câtă tensiune, câtă

o formă uluitoare – aproape o expresie spirituală – a cât de multă voință convulsivă. Şi

tragedie și viclenie, chiar umor.”25

25 Gyula Illyés: Cu busolă, II. Volum, Editura Fiction, 1975, Budapesta, Sculpturile mele, pag. 441.

116 Când aduceți la viață materiile prime, luați în considerare

a radiat energie statică deoarece poate face posibile anumite idei

implementare, dar poate împiedica ideile noastre să devină realitate.

Observați o piatră rotundă, cenușie, de pe malul pârâului de mărimea unui pumn și

diferența dintre o foaie de hârtie absorbantă albă. Culoare, densitate, greutate

deoarece piatra transportă mult mai multă energie decât cea

hârtie de țesut. Această energie este acum exprimată doar prin prezența ei nemișcată.

iradiază spre noi. Prin animarea acestei energii în sine, trebuie să fie

pentru a-l face mai vizibil. Conștient de fiecare moment de mișcare

trebuie să fim cantitatea de energie deținută de materie, aceasta

Trebuie să-l aducem la viață sub influența cunoștințelor de bază.

De asemenea depind posibilitățile de a muta diferite materiale și ritmul acestora

tipul și dimensiunea materialului deplasat. Extrem de important

să observe și să experimenteze toate acestea în timpul jocului experimental.

În aceste exerciții, orice tehnică de animație a păpușilor

îl putem aplica, este important să îl putem manipula confortabil

ne putem crea din punct de vedere tehnic păpușile și intriga poveștii,

și din punct de vedere estetic un aspect uniform, sofisticat și stilat

hai sa cream.

Atunci când alegeți o tehnică, este important să luați în considerare dacă păpușarul

Ar trebui să o ascundem sau nu? De asemenea, trebuie să decidem dacă păpușarul va face doar

o persoană de fundal invizibil care dă viață păpușilor sau un participant la situații,

Personajul care se raportează la păpuși este prezent și ca partener. ambele

versiunea este o sarcină interesantă, dar numai dacă este clară, dramatică

după o decizie semnată, dus-o logic și consecvent, motivat

rezultă într-un tren de gândire.

În următoarele exerciții se va folosi doar păpușarul.

Suntem angajați să aducem păpuși la viață. Să nu devenim actori în situații,

parteneri pentru păpușile noastre. Să nu interferăm cu complotul. Cei vii

Încorporarea unui „personaj uman” într-o situație de scenă de păpuși este plăcută vizual.

III. CAPITOLUL . Percepția materială - lumea creativității

117 sarcini actoricești și efect de scenă puternic, dar nu aceasta este situația cu care ne vom ocupa acum

a examina.

Din perspectiva deplasării păpușilor și poziționării păpușarului

Putem alege dintre trei versiuni:

1. marionete mutate în fața păpușarului:

Un joc de societate în care păpușarul este poziționat în spatele unei mese

(în acoperire, folosind ascundere alb-negru sau la vedere). THE

Terenul de joc este blatul mesei sau orice altă suprafață de sprijin. Păpușile

fie ținându-l direct (cu mâinile goale sau înmănuși), fie

îl controlăm folosind mânerele plasate în păpuși.

Prin mutarea păpușilor fără o suprafață de sprijin realistă, profităm de

întregul spațiu de care dispunem, sau suprafețele de susținere, pentru joc

îl putem crea între timp. Poate putem muta și suprafețele de sprijin.

îl putem transforma, îl putem transforma și, dacă este necesar, îl putem aduce la viață.

Putem folosi și tehnica ecranului negru (cu o perdea luminoasă)

mutarea păpușilor), dar și păpușile pot fi vizibile.

2. Tehnica păpușilor cu mișcare de jos:

Este nevoie de un paravan, de un înveliș, în spatele căruia se ascunde păpușarul, păpușile

controlează, ține și se mișcă de jos. Fie direct, fie cu mânere,

cu bastoane si fire.

3. tehnica păpușilor mutată de sus:

Când păpușarul ascuns sau vizibil controlează de sus

cu fire, mânere sau poate fire invizibile sau vizibile

marionete suspendate.

În exerciții care se concentrează pe proprietățile materiilor prime

suntem liberi să alegem tehnica, dar să luăm în calcul: greșitul

tehnica aleasă limitează posibilitățile de joc și mișcare,

poate face jocul ușor și eliberat incomodă sau chiar simplist.

Delimitarea zonei de joc în funcție de dimensiunea pieselor nu este niciodată

aleatoriu. În timpul experimentelor noastre, observăm cât spațiu

Poate fi comparat cu păpușile noastre, cu ideea noastră de joacă. Spațiul este prea îngust

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

118 este mai ușor de perceput decât un teren de joc prea mare, deși prezintă și un pericol:

Chiar și piesa cea mai bine mișcată, cea mai reușită idee de joc, se pierde, se epuizează.

pe terenul de joc prea mare.

Materii prime – fabricarea de păpuși cu tehnici simple de artizanat

În mod tradițional, păpușii implică crearea de păpuși.

pregătindu-l de asemenea. Păpușarul călător și-a instalat teatrul de păpuși oriunde și imediat

Putea să se joace, apoi să-și facă bagajele și să stea liber. Dacă mai nou

a avut o idee pentru un joc, dacă intenționa să-și actualizeze jocul, el însuși

A cioplit și a cusut o altă păpușă.

„Tata a sculptat păpușile cu acel cuțit, acel cuțit de cizmar pe care îl avea

am primit-o de la bunicul! Și așa cum mi-a spus tata, bunicul a sculptat.

În plus, vânzătorii din piață erau atât de săraci. Când scena, cel

el a făcut el însuși cortul de circ, așa că cum îți poți imagina asta

cumpara papusa! A început să sculpteze păpușa după propria sa imagine, undeva acolo sus.

de asemenea, îi puteți recunoaște caracteristicile. Și tata are propriul lui stil. Cum ar putea fi asta?

daca l-ar fi cumparat? Atunci n-ar fi așa! (...) Mama a cusut hainele.

Pentru că a croi haine pentru o păpușă nu este ca și a croi haine pentru o persoană. Pentru că omule

Încheietura lui se mișcă altfel decât a marionetei, pentru că mănâncă. Nu există nicio parte a corpului,

care se mișcă. A încercat, a făcut-o. A făcut astfel de tăieturi încât nu!

„Le-a cusut pe toate."26

Interlocutorul lui Henrik Kemény, Márta Tömöry, comentează despre

În ceea ce privește capetele de păpuși ale familiei Kemény, trei capete de păpuși diferă de cele

din restul. Poate că sunt vechi capete de marionetă, transformate în păpuși cu mănuși.

Originea lor este neclară, dar sunt opera familiei Kemény.

Ei sunt, fără îndoială, responsabili pentru acestea.

Toate acestea demonstrează că calitatea păpușilor noastre este determinată de calitatea păpușilor noastre.

depinde de funcționalitatea acestuia, așa că trebuie să îl putem remedia în orice moment

pe marioneta care nu mai funcționează corect, trebuie să putem revopsi

26 MAGAZIN DE PĂPUSĂRI II -III, Art Limes, Tatabánya, 2006, Márta Tömöry: Cabina păpușarului din interior,

conversația din secolul trecut cu Henrik Kemény, 118 -119. pagină.

III. CAPITOLUL . Percepția materială - lumea creativității

119 aspect uzat, poate că trebuie să croim haine noi pentru a le înlocui pe cele învechite. Și dacă nu

Toate aceste lucruri le facem singuri, dar cel puțin recunoaștem

cauza deficienței și să poată colabora cu designerul de păpuși și cu

cu păpușiri.

Dar, să revenim la conversația pe care am citat-o mai devreme, Kemény.

Către Henrik:

"Am rănit acest difuzor... pentru Jaki. L-am înregistrat pentru sora mea."

vocea lui din copilărie, avea 6 ani atunci, pe un disc cu raze X. Trebuie să fie

undeva, dar se pare că frățiorul a ascuns-o bine. Mașină de tăiat record

Am făcut-o înainte de război. Am arătat cum am făcut-o la târgul TV.

înregistra. (…) Prezintă schițe: pod de marionetă rulant, aluminiu,

sistem de suport cu arc în diferite dimensiuni, peisaj mobil, fundal,

diferite soluții, cu un sistem de role sau prin rotirea cablului,

un plan de joc: o carcasă mare pentru gramofon, dulapul de sunet ca un pian și

dansând pe o farfurie ca o marionetă, un diavol din forme întoarse, cu cap de porc

dracu, un șurub autostrângător... – spune jucătorul de târg.”27

Potrivit interlocutorului său, istoricul păpuși Márta Tömöry, Kemény

Henrik este păpușarul „în care firele trecutului se unesc – spectacolul de păpuși târg”

și păpuși artistice – fire” și care „are meseria în degetul mic

„totul este în regulă”28

54. Exercițiu:

Realizarea de păpuși din diferite materiale

(practica individuala)

Preparate:

Organizam materialele in grupuri separate. Separați hârtia, separați

scoarțe - fructe - ramuri, legume și fructe separat, precum și

pietrele, care pot fi îmbogățite cu nisip și scoici, formează un alt grup

plastilină și argilă și, în final, sortăm materialele plastice într-un grup separat.

Instrumente necesare: foarfece, cuțit, clește, ciocan, foarfece de tăiat, ferăstrău mic, cuie,

ace, sârmă, scobitoare, papion, fir de pescuit, rafie, cravate din plastic,

bandă adezivă (transparentă și colorată), clei de hârtie, clei universal,

27 U. p.

28 MAGAZIN DE PĂPUSĂRI II -III, Art Limes, Tatabánya, 2006, Márta Tömöry: Cabina păpușarului din interior,

conversația din secolul trecut cu Henrik Kemény, pagina 125.

 de pistoale de lipici29, chinuri colorate, agrafe de hârtie, ață de cusut, fire colorate și

în cele din urmă orice altceva cu care ne putem crea și muta visele

marionetele noastre.

Cursul exercițiului:

Organizăm atâtea grupuri de lucru câte grămezi de materii prime avem.

Lucrarea de creație se desfășoară simultan și apoi, după o oră, luăm o pauză de câteva minute,

iar fiecare grup este introdus într-o grămadă diferită de materii prime. Munca individuală, toată lumea

încearcă să facă măcar o păpușă. Tema: Elfi, Zane.

Note:

Atenție, nu facem obiecte decorative, ci mai degrabă marionete foarte mobile, expresive.

Dacă îmbinările și decorațiunile sunt durabile și de încredere, atunci când mutați păpușile

Atenția și teama ca păpușa să se destrame nu ar trebui să fie un obstacol.

O marioneta are un avantaj deosebit daca contine o surpriza, daca are o trasatura ascunsa.

Să încercăm să numim în mod specific ce fel de zână sau elf am făcut.

Elf de toamnă, zână pârâu etc.

55. Exercițiu:

Realizarea unui grup de păpuși din diferite materiale

(exercițiu de grup)

Preparate:

Este la fel ca și pregătirile pentru exercițiul anterior.

Cursul exercițiului:

Este la fel ca exercițiul anterior, cu excepția faptului că echipele

Ei lucrează împreună și fac cel puțin atâtea păpuși câte membri sunt în echipă.

Tema: Familie.

Note:

Păpușile realizate în cadrul fiecărei echipe diferă ca mărime, aspect,

Sunt absolut uniforme în stilul și tehnicile lor de mișcare.

56. Exercițiu:

Piatră-hârtie-foarfece...

(exercițiu de grup)

Preparate:

Continuarea exercițiului anterior.

29 Pistolul de lipici este un instrument extrem de practic. Siliconul fierbinte topește aproape totul

Aderă la orice tip de material și după răcire și solidificare în doar câteva minute, este gata de utilizare.

munca poate continua.

III. CAPITOLUL . Percepția materială - lumea creativității

121 Derularea exercițiului:

Grupurile de păpuși vor realiza un spectacol (pe baza unei discuții prealabile) cu păpușile lor proaspăt făcute.

Ei execută o scenă de improvizație fără text de 2-3 minute.

Tema: Un eveniment de familie liber ales.

Note:

Folosește sunete sau farfurie. Aceleași materiale

Să-l folosim pentru a proiecta zona de joacă, a face decoruri și recuzită.

57. Exercițiu:

Străinul

(exercițiu de grup)

Preparate:

Continuarea exercițiului „Realizarea unui grup de păpuși din diferite materiale".

Cursul exercițiului:

Să îmbogățim grupul de păpuși din aceeași familie de materie primă cu a

cu un caracter deosebit. Aceasta marioneta trebuie sa fie realizata dintr-un material diferit de celelalte.

Să jucăm o scenă improvizată bazată pe o schiță a intrigii discutată anterior,

unde conflictul este cauzat de alteritatea materiei prime a marionetei speciale.

Note:

Evităm să simplificăm prea mult intriga. Basmele sunt evenimente simple, clare.

fi.

Fiecare dintre păpuși este diferită de celelalte ca ritm și energie. Mișcarea și sunetul lor

fii consecvent pentru a crea iluzia perfectă. Păpușile sunt mai importante decât replicile

soluții mobile, inventive, bazate pe caracteristicile materiilor prime (de exemplu, hârtie:

se rupe, este inflamabilă, plastilină: poate fi remodelată, putem apăsa orice alte accesorii în ea etc.)

Să ne străduim să aducem lumea materială la viață într-un mod stilizat. Surpriza și minunatul

elementele ar trebui să stea la baza acestor nuvele. Să nu ne lăsăm prinși în asta.

în experimente epice, umane și care imit natura.

Să nu uităm: vizualul, afișajul este cel mai important lucru într-o poveste jucată cu păpuși.

în cazul în care!

58. Exercițiu:

Să ne cunoaștem

(exercițiu în pereche)

Preparate:

Continuarea exercițiului „Realizarea unui grup de păpuși din diferite materiale”.

Cursul exercițiului:

Toată lumea alege două păpuși. Unul este adus la viață, celălalt este adus la viață de unul dintre partenerii săi.

va anima. Sarcina, așa cum sugerează și titlul, este să ne cunoaștem.

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

122 Note:

Este extrem de important să aveți organe și membre senzoriale bine definite

păpușile ar trebui să aibă reguli pe care păpușii ar trebui să le folosească în mod constant. Nu

Să ne grăbim să ne cunoaștem, să așteptăm reacțiile partenerului, care ne vor ajuta să ne continuăm relația.

proces. Creăm un dialog bazat pe acceptare și

impresii pozitive. În acest caz, să nu uităm de financiar

despre caracteristicile sale, să încercăm să profităm din plin de ele. Cele două păpuși

Exprimarea „simpatiei” ar trebui făcută în cadrul acestui sistem lingvistic.

Muzică, poveste și alegerea materialului

Cu ocazia animațiilor muzicale cu materii prime

să folosim muzică populară. Relația dintre muzică și selecția materiei prime

niciodata o coincidenta. Îngustând materialul muzical la muzica populară, este esențial să

trebuie să găsim legătura dintre grupul etnic dat și materiile prime

între.

Să începem cu următorul exemplu: muzica japoneză se caracterizează prin

Instrumentul său este lăuta cu trei coarde cu acord pentatonic, shamisen30,

Dintre materiile prime, hârtia este una dintre caracteristicile culturii japoneze.

și bază tradițională. Relația dintre muzică și material poate fi subiectivă

de asemenea: pe baza stării de spirit, a impresiilor personale.

Pentru animații muzicale putem crea:

 marionete mai mari create și inventate special în acest scop,

care poate fi interpretat într-un spațiu mai mare cu participarea mai multor păpuși

ne putem muta

30 „Samasenul a apărut pentru prima dată în Sakai, în ceea ce este acum Prefectura Osaka –

În anii 1560, acesta era singurul Kik Five care era deschis către lumea exterioară. Se crede că

că shamisen-ul își are originea în Egipt și a ajuns în China prin Asia de Vest

În provincia Sichuan. Din China, a evadat la Okinawa, iar de acolo în Japonia. Primul

Probabil că au întins piele de capră sau ceva asemănător peste instrument, mai târziu a fost folosită piele de șarpe.

au început să aplice. Shamisenul din piele de șarpe este folosit și astăzi de oamenii Ryuukyu și Amami.

Pe unghiile vechi. În Japonia, unde nu există șerpi mari, pielea de pisică este întinsă peste

pe un instrument muzical.” (Kokubu Tamotsu Teatrul Japonez, (trad. Péter Kopecsni), Gondolat, Bp, 1984,

43 de pagini)

III. CAPITOLUL . Percepția materială - lumea creativității

123 putem amenaja şi un model de zonă de joacă asemănătoare unei mese pe care vom face

Putem reprezenta povestea cu figuri mici.

Tehnic, să nu ne străduim să facem mici prezentări

creat. Acum scopul principal este de a experimenta și de a câștiga experiență personală: the

Procesul este important și nu atât rezultatul final. O singură încercare de mai multe ori

putem repeta, discutăm împreună de fiecare dată

ceea ce ai văzut. Nu contează dacă nu există un auditoriu imaginar, dacă

joc, într-o direcție dată. Să nu ne gândim nici măcar la păpuși

Acoperă sau acoperă păpușile cu trupurile lor? Desigur, dacă există

soluție și una sau două încercări sunt atât de reușite încât merită

dezvoltarea în continuare a scenei, atunci merită să limitați zona de vizionare și

se ocupă și de așezarea păpușilor.

Să ne uităm la „colectivul de teatru” însuși ca pe o inspirație -

două spectacole ale hotelului olandez definitoriu Modern31: Marele Război32-

şi Tábor33.

31 „Un grup de teatru cu sediul în Rotterdam, fondat în 1996, Pauline Kalker, Arlène

Hotelul Hoornweg Actori moderni și artist/interpret Herman Helle

sub conducerea sa. În spectacolele lor, ei caută o legătură între teatru și păpuși,

incluzând unele elemente de artă plastică în lucrare. Compania folosește simultan

pe scenă, amintind de text, muzică, actorie și diverse obiecte tangibile,

controlând totodată și elementele haosului.” www.szinhaz.hu, ultima descărcare:

11 martie 2023

32 Hotel Modern (Nl): Marele Război

Regia și interpretarea: Herman HELLE, Clinty THUIJLS, Pauline KALKER, Arthur SAUER

Idee: Herman HELLE

Compozitor: Arthur SAUER

Dramaturg: Arlène HOORNWEG

Regia: Pauline KALKER

Tehnica: Joris Van OOSTERHOUT

Organizat de: Heleen HAMEETE

Lucrări de producție și presă: Marije ELDERENBOSCH

33 Hotel Modern (Nl): Tabără

Piesa este regizată și interpretată de: Herman Helle, Pauline Kalker, Arlène Hoornweg

Voce: Ruud van der Pluijm

Tehnica: Saskia de Vries, Edwin van Steenbergen

Director de producție: Heleen Hameete.

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

124 Ambele au ca limbaj de design filmul și arta plastică

afectează regiunile sale de frontieră. În prelegerea intitulată „Tabăra": „O structură reală"

cu barăci, cu ajutorul a mii de păpuși mici din lemn, compania îl înfățișează pe

Lagărul de concentrare de la Auschwitz, operațiunile zilnice ale fabricii morții. Unul

nu se spune niciun cuvânt, creatorii – ca niște corespondenți giganți de război –

Se mișcă în platou cu mini camere, filmând evenimentele,

iar publicul devine un martor tăcut al imaginilor proiectate."34

Tot în cartea Tabără. despre prezentare: „Hotel Modern pentru două persoane"

Echipa de creație, dotată cu camere miniaturale, filmează evenimentul în direct.

cu detalii uluitoare, dar cu abstracția necesară

reprezentat, probabil având loc în spații reduse,

evenimente transplantate pe mese gigantice de câmp. Cei puțini

metri pătrați de spațiu, actorii nu doar filmează acțiunile, ci

dar o evocă și, rezultatul este o scenă uriașă vizibilă în spatele scenei

poate fi urmărit pe un proiector."35 Membrii companiei Rotterdam, fondată în 1997, sunt:

actorii Pauline Kalker și Arlène Hoornweg și artistul Herman

Helle caută legătura dintre teatru și păpuși. "Teatral"

sunetele și obiectele joacă un rol la fel de important în limbajul lor -

uneori obiecte de artă plastică în sine – actorie și

Imagini proiectate care servesc intermediarității. În spectacolele lor, lumea este una

o felie din ea este redusă la o masă de câmp, spațiul este decorat cu recuzită proporțională la scară și

Este populat de păpuși, iar actorii sunt atât jucători, cât și mușcători.

piesa lor. Scenele care au loc pe câțiva centimetri pătrați

folosind o cameră miniaturală pentru a-l face să pară uriaș în comparație cu dimensiunea inițială

sunt proiectate într-o manieră mărită – ca într-un film de animație – ceea ce este ciudat

permite schimbări de perspectivă: spectatorii pot urmări simultan

ecranul și scena.”36 După cum putem citi în laudele citate, the

34 www.szinhaz.hu, ultima descărcare: 11 martie 2023.

35 Tamás Jászay: Horror animat, www.revizoronline.com, ultima descărcare: 2023

11 martie

36 Andrea Rádai: Raportul Andreei Rádai din tabără, www.szinhaz.hu, ultima descărcare:

11 martie 2023.

 de spectatori pot urmări evenimentele pe scenă pe două niveluri: pe de o parte, cel

munca coordonată, precisă a operatorilor cu micile păpuși și

cu modele, dar și o fotografie mărită a acesteia deasupra scenei

proiectat. Camera afișează ceea ce vedeți și la o distanță apropiată și dimensiunea dvs

creatorii vor să o arate, așa că filmul de animație este relatabil

Aceasta este forma de prezentare a tehnicii sale. Cu toate acestea, spre deosebire de experiența cinematografică,

privitorul face parte dintr-un moment teatral irepetabil, unic, unde

puteți arunca o privire „în spatele camerelor” în orice moment. Acest lucru îl face mai incitant și

experiența devine mai dinamică și mai trecătoare.

Aparatul tehnic este extrem de complex și plin de idei. Unul

Flacăra pistolului cu gaz este consumatoare în proporții de marionete de 10 cm

poate produce un incendiu, iar jeturile de apă din adapatoare se răcesc
acţionează ca o ploaie. Grenadele explodează la fel de ușor,
tunurile trag pe masa de câmp. Iluzia este perfectă pe ecran, dar
Există, de asemenea, multe surse de umor în „escrocherii” cu camere ascunse:
o perie de frecat cu susul în jos, când este mărită, devine stuf și pătrunjel
Tulpinile sale verzi se transformă într-o pădure deasă pe ecran. Miniatură
cizme militare călcă în noroi, stropi în mlaștină, nesigur
Se poticnesc printre ruine cu trepte. Simțim că a
Este vorba despre un soldat, dar adevărul va fi dezvăluit: de fapt, cele două cizme
se termină în bețe necesare mișcării. Efectul este sensibil și
se află într-o mișcare atentă. Păpușile în mișcare de pe masa câmpului
Se mișcă cu o precizie incredibilă pe câmpuri de luptă special concepute,
efectele sonore și acompaniamentul muzical sunt de asemenea interpretate live, ajutând foarte mult
Spectacol de păpuși în decorul pădurii de stuf și pătrunjel
în crearea unei lumi de iluzie.
Următoarele exerciții sunt similare din punct de vedere tehnic cu acestea două.
pentru prezentare (excluzând proiecția video). Stilul exercițiilor
mai ales pentru copiii care se joacă cu păpuși, mașini și jocuri de rol
se aseamănă. Să încercăm să uităm de joc și de lucrurile pe care le mișcăm.
Să ne concentrăm pe păpușă sau păpuși.
Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație
126 Practicile recomandate sunt doar linii directoare, deoarece sunt multe
Este mai interesant dacă subiectul este ales de grupul de lucru, nu doar de către
implementare.
59. Exercițiu:

Invocarea spiritelor (lut, piatră, scoici)

(exercițiu de grup muzical)

Preparate:

Exercițiul este efectuat pe muzică africană ritmată. Două instrumente diferite,

Să alegem muzică cu ritm și dispoziție: prima este muzica șefului african, the

a doua este cea a Duhului.

Pietre, pietricele, nisip, argilă modelabilă și materii prime

Pregătim instrumentele necesare procesării. Avem nevoie de o

cel puțin 2x2 metri de folie de nailon, precum și o gură nu prea adâncă, dar largă

pe o farfurie, un bol de plastic sau poate o chiuvetă.

Cursul exercițiului:

Exercițiul este despre o marionetă care reprezintă un șef african care este un tradițional

execută un dans ritual pe muzică africană, apoi evocă apa și nisipul

Spirit de apă. După ce apare Fantoma, dansatorul urmărește nemișcat.

O fantomă care devine din nou invizibilă după dansul său.

Ca prim pas, vom lucra împreună pentru a face păpușa. African cel puțin 50 cm înălțime

Lasă păpușa noastră să reprezinte un șef. Înșiră margele din lut

păpușa noastră, așa că se va mișca cu ușurință și multele componente mici se vor face rapid și

se usuca fara fisuri. Mărgelele sunt înșirate pe sfoară de cânepă, care

ține cont de grosimea mărgelelor atunci când faci găurile pentru margele37. Rândurile de mărgele

La final, legam sparanghelul, lasand nodurile la vedere.

Aveți grijă să nu așezați mărgelele prea aproape unul de altul, înșirați-le lejer.

sus ca să nu întărească frânghia.

Faceți capul, mâinile și picioarele disproporționat mai mari. Aceasta nu este numai

servește la stilizarea aspectului vizual, dar îl face și mai stabil din punct de vedere tehnic, mai ușor de utilizat

face păpușa noastră controlabilă.

Punem manere (buci simple de lemn) in argila inca moale, este obligatoriu

în partea din spate a capului, spatele ambelor mâini, călcâiele și vertebra dintre omoplați

pe loc. În plus, putem adăuga mânere oriunde unde funcțiile speciale ajută.

pentru a crea mișcări și poziții înghețate.

După uscare, scoatem găinile concepute și le atașăm cu un pistol de lipici.

permanent pe loc, apoi asamblam marioneta.

37 Atenție, diametrul pasajului se poate modifica după uscare, așa că este mai bine să îl faceți puțin mai mare.

găuriți-l ca grosimea sparanghelului.

III. CAPITOLUL . Percepția materială - lumea creativității

127 Părul, ochii, gura, bijuteriile, juponul sau orice altceva

elemente decorative din margele, scoici, plante uscate etc putem realiza

după cum ne place. Putem colora argila deja uscata cu acrilic sau tempera.

Putem face și o recuzită pentru păpușă, dacă doriți. Materiale conexe

utilizați numai materiale naturale. (o suliță, o tobă, un uscat

zornăituri din tărtăcuțe decorative etc.)

După ce ne facem păpușa, să amenajăm zona de joacă.

Întindem nailonul pe pământ și apoi punem pe el vasul plin cu apă. Atâta

Presaram nisip pe nailon astfel incat sa fie complet acoperit si vasul sa nu fie vizibil. Să încercăm.

Nu este necesar să se creeze o suprafață uniformă, ci să existe forme de relief și movile.

A treia parte a pregătirii este pregătirea Duhului. Păpușa fantomă s-a deschis

Trebuie sa fie compusa din elemente naturale dispuse intr-un mod armonios. Aceste elemente se află în apă și

fie împrăștiați în nisip, apoi păpușarii îi mută în ritmul muzicii și

asamblați creatura care se mișcă deja armonios în același timp. Câteva bătăi, câteva

mișcare, apoi contactează păpușa șefului african: poate aduce un cadou,

poți să iei ceva de la șeful african, să-l fermecă etc. În cele din urmă, Fantoma dispare,

adică fiecare bucată animată din ea se transformă înapoi într-o piatră care se scufundă în nisip, în apă

într-o coajă ascunsă sau într-o ramură de copac.

Note:

Când mutați șeful african, să exersăm câteva ipostaze sugestive,

care se repetă de mai multe ori în timpul dansului. Acestea sunt momentele care au fost scoase, opririle

ne țin la distanță dorința constantă de a ne mișca. Ei vor face

mișcarea păpușilor, chiar dacă nu este o idee, smucituri ici și colo se creează în dans

ci mai degrabă mișcări simple, specifice, care se repetă în mod repetat. Tălpile trebuie să se atingă

nisipul, iar fiecare pas ar trebui să fie ritmat, urmând strâns tempo-ul dictat de muzică.

Să nu uităm de natura ritualică a mișcării.

Elementele care alcătuiesc marioneta Ghost ar trebui să prindă treptat viață. Un păpușar este un

sau mutați cel mult două elemente. Dacă o componentă s-a mutat deja din acel moment

Nu-l putem pune jos sau nu-i putem întrerupe mișcarea. De aceea ar trebui să fim atenți.

mișcarea simultană și de preferință independentă a ambelor mâini. Apariția Duhului

Din momentul creării sale, multe componente animate se mișcă independent

trebuie să se miște ca ființă până în momentul decisiv când revine la elementele sale

devine Duhul. Fiecare dintre segmentele sale devine o parte mobilă independent, care, la rândul său,

Unul după altul își găsesc locul inițial și se transformă înapoi în obiecte neînsuflețite.

60. Exercițiu:

Tragedie de hârtie – omagiu38 de Yves Jolly

(practica individuala)

Preparate:

Pregătim hârtie, scule de tăiat și lipici.

38 Omagiu.

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

128 Să citim articolul păpușarului Ildikó Kovács intitulat Tragedia de hârtie a lui Yves Joly.

despre spectacolul lui de păpuși39:

„Pe scenă a apărut o siluetă ciudată de hârtie plată, în formă de semilună”.

cu un cap portocaliu și un corp oval albastru: un simbol de fată extrem de stilizat. THE

Un personaj asemănător, dar puțin mai izbitor, se strecoară la fată pe muzică.

figura de hârtie, bărbatul. O întâlnire poetică, iubitoare. Cele două semiluni se adună împreună,

legănare pe muzică, mișcări la fel de sensibile ca un tremur, despărțire, bărbatul

Pleacă, fata rămâne acolo singură. Muzica semnalează venirea cu o schimbare de rău augur

Pericol. Pe fundalul negru ies trei figuri grotesc în mișcare.

figură de hârtie înfricoșătoare, violet, verde închis, culori roșu închis, cap țepos, înțepător -

cu indicatie. Se strecoară în spatele fetei, se furișează, investighează: încordați, amenințători

starea de spirit, apoi brusc toate trei dispar. Dar unul dintre cei „răi” se întoarce,

vedem degetele reale ale jucătorului ieșind din corpul figurii de hârtie, ca și cum ar fi un mare

El ține foarfece adevărate. Se furișează în spatele fetei și cu o mișcare rapidă și agresivă

El taie jumătate din capul de semilună al fetei. Efectul este terifiant, evocându-i pe cei mai sângeroase,

cea mai brutală crimă. Silueta fetei cade încet pe locul de joacă,

moare. Ucigașul dispare. Bărbatul se întoarce, își „vede” dragostea. Încet

„El o ridică” și o ține în poală. Mișcarea și acțiunea sunt, de asemenea, extrem de stilizate,

Este concis, dar exprimă cu acuratețe faptele, emoțiile, durerea, durerea...

Tăcere, o pauză susținută. Apoi ucigașul reapare din spate cu un fidibus aprins,

se strecoară în spatele lor și le dă foc. Îndrăgostiții sunt de ajuns. S-a terminat. Toate cinci

condensat la un minut, fără cuvinte, cu figuri de hârtie plată extrem de stilizate, muzicale

cu acompaniament, mișcare minunat de expresivă, sugestivă, emoțională

cu un joc. „Evenimentul, conținutul și impactul emoționant sunt de înțeles pentru toată lumea”.

Cursul exercițiului:

Vom realiza o marionetă simplă de hârtie pe baza textului citit. Vom scrie

povestea, faceți păpușile, experimentați cu jocurile și înțelegeți-vă

o aducem cu montajul muzical selectat.

Note:

De asemenea, vom implementa noi înșine montajul muzical în funcție de nevoile noastre. Păpușile

Pot scoate sunete, dar nu vorbesc. Deschiderea terenului de joc cu maximum un metru

fi.

39 Ildikó Kovács: Încerc să investighez... din afară, din interior... Galeria Păpușilor, III. anul 2 -3. număr, Kernstok

Publicat de Fundația de Artă Károly, Tatabánya, 2006, pp. 99 -100. pagină.

 Sensarea textului și a materialelor

Punctul de plecare pentru exercițiile anterioare este muzica sau un spectacol de păpuși.

a fost o descriere. Am ascultat-o, am citit-o mai întâi, a inspirat povestea,

selecția materialelor.

Acum să începem cu povestea. Iată două exemple: unul este o legendă

și o poveste populară. În consecință, putem alege unul singur,

Povestea populară sau legenda dată este potrivită pentru practică.

Dacă exercițiile muzicale de mai sus sunt folosite în majoritatea covârșitoare a cazurilor

Au fost activități de grup, acum putem lucra individual unul câte unul

în istorie. Putem spune povestea ca creatori cu drepturi depline, în timp ce

Avem ocazia de a juca o poveste adusă la viață doar cu păpușile.

Aducem la viață o lume care este unificată în stil.

În calitate de povestitori, avem o legătură personală cu ascultătorii noștri.

Treaba noastră este să împărtășim povestea noastră altora, dar nu tuturor

În acest caz, această mediere ar trebui să aibă loc individual. Povestirea depinde

din personalitatea noastră, din opinia noastră personală despre poveste.

Ca povestitori, ar trebui să avem o părere despre poveste, despre sentimentele noastre față de personaje

Simpatiile și dezaprobările noastre ar trebui să fie simțite în povestirea noastră. THE

Povestitorul nu își spune povestea pentru prima dată și știe sfârșitul poveștii și asta

Chiar și un povestitor știe bine. Totuși, nu contează, amândoi facem lucruri diferite

se joacă: aceasta este prima și ultima dată când se va întâmpla doar între ei doi.

povestea. Aceasta este convenția jocului dintre doi complici: povestitorul și cel

dintre cei care ascultă o poveste. Povestitorul empatizează cu fiecare personaj

te pune la locul tău, apoi iese pentru a continua complotul sau te ajută să vezi

situatiile descrise. Toate acestea le face cu complicitate: complice al elevului.

Să nu uităm că, ca povestitor, povestea

Pe lângă introducere, avem întotdeauna informații personale precise de partajat.

cu povestea noastră.

Următoarele exerciții sunt ateliere experimentale:

ele oferă o oportunitate de a vedea toate aspectele procesului de lucru care construiește un spectacol de păpuși

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

să-și testeze cele 130 de etape, pornind de la opera dramaturgică,

de la confecţionarea păpuşilor până la sarcinile de păpuşar.

61. Exercițiu:

Basm despre cerbul miracol – (copac, scoarță, rădăcini, fructe, plante)

(exercițiu de grup de text)

Preparate:

Să citim Moartea lui Buda de János Arany. al șaselea canto al poemului său narativ.

Cursul exercițiului:

Să selectăm detaliile din textul lui Arany János care pot fi folosite pe o scenă de păpuși.

pot fi aduse la viață, pot fi jucate live. Tăiați textul, aveți grijă să nu-l trunchiați

intriga și nu ratați niciun indiciu sau ocazie de a juca în text

nici.

Să scriem câte scene avem și cine sunt personajele din fiecare.

Să facem păpușile necesare.

Să creăm locațiile acțiunii din materiile prime alese. THE

plasăm locații una lângă alta (desigur, așa cum este dictat de complot)

în ordine). Locul nostru de joacă va fi similar cu un oraș Lego sau cu o cale ferată în miniatură.

la traiectoria ei, dar o pot compara și cu o bandă de film pe care în trei dimensiuni

povestea prinde viață.

Să plasăm personajele anumitor scene în „cadrele de film". Constanta

personaje: Cerbul Minune, Hunor și Magor vor călători acum prin acestea

locații.

Păpușile și decorurile formează două grupuri în funcție de mărimea lor. Cerbul Minune,

Hunor și Magor sunt trei păpuși mai mari (aprox. 30 -50 cm). Ramurile care alcătuiesc Cerbul Minune

iar scoarța nu trebuie asamblată, fiecare ar trebui să fie mutată de un păpușar separat. Aşa

Avem ocazia să afișăm dispariţiile miraculoase ale căprioarelor în diferite moduri.

Când cei doi vânători văd căprioarele, jocul păpușarilor este extrem de important,

pentru a crea o iluzie perfectă. Hunor și Magor sunt, de asemenea, făcute din ramuri de copac,

să fie făcute din rădăcini, pe care le putem decora după cum ne place cu natural

cu materiale. Doi păpușari mută păpușile, fiecare dintre ele având cel puțin una

piese în mișcare (membre, cap etc.) Faceți tolbă, săgeți și

arc. Săgețile ar trebui să fie echipate cu mânere de sârmă, astfel încât să poată fi controlate.

Elementele de decor și alte elemente în mișcare și păpuși ar trebui să fie toate la scară, dar mult mai mari.

mai mic decât cele trei personaje principale.

Textul poate fi împărțit în două părți: povestea și refrenul. Povestea este

El prinde viață în mini-locații, deasupra refrenului, într-un timp și spațiu diferit. Povestea mereu

conține un complot diferit, o secvență de mișcări și personaje, refrenul este întotdeauna același

El repetă aceeași succesiune recurentă de mișcări cu păpușile. Să o împărțim între noi.

pronunția textului.

III. CAPITOLUL . Percepția materială - lumea creativității

131 Discutați scenele, ideile, organizați distribuția, împărtășiți

jos sarcinile. Să încercăm câteva mișcări, adică să le exersăm, dacă

necesar. În cele din urmă, să reprezentăm povestea pe muzică.

Note:

Modul în care atribuim mușcătorii de păpuși depinde de mărimea grupului și chiar dacă

cum facem marionete. Dacă grupul este mic, cerbul o va face

părțile pot fi unite între ele, mișcându-se simultan sub mâinile unui păpușar (de ex

coarne la cap, sau picioare la corp) Desigur, cel mai mult

Tipul de păpuși pe care le vom realiza, câte, depinde de materiile prime pe care le avem la dispoziție.

este nevoie de oameni pentru a le muta. De asemenea, este de imaginat că două forme ciudate

ramuri de copac pe care le mișcăm astfel încât să simulăm alergarea, săritul,

Ne poate face să vedem că jocul se oprește, face ca restul, jocul în sine, să fie de prisos.

element de afișare. Ar părea supraexplicat și inutil,

legând trunchiul și picioarele. Desigur, o scoarță de copac a cărei formă este

Este exact ca un cap de căprioară și există chiar și o umflătură unde sunt ochii,

Tânjesc să fiu sub cele două coarne, pentru că fiecare dintre noi poate fi special.

fascinantă analogie. Și există deja o contradicție între cele două propoziții. De ce? Deoarece

La urma urmei, totul este posibil, totul depinde de ingredientele și imaginația noastră. Care

Ce trebuie evitat: supraexplicarea, abordarea firească. Calea de urmat: stilizarea,

o poveste tradusă în limbajul teatrului de păpuși.

Ar trebui să punem un accent deosebit pe munca în echipă și pe cooperare, începând de la

în opera dramaturgică, în realizarea de păpuși, nu numai în real

în dezvoltarea practicii.

62. Practică:

Originea rasei umane – Basmul coreean40 – (legume, fructe)

(practica individuala)

„ORIGINEA RASEI UMANE”

(basm coreean)

La început, nu trăiau nicăieri oameni, doar trei spirite au venit la el de pe pământ. Aşa

Se numeau: Ko, Pu, Jang. Nu erau oameni, dar arătau ca oameni.

S-au îmbrăcat, s-au jucat și au vânat pe vastele pământuri necultivate. Piele

Purtau haine din lână și mâncau pește.

Într-o zi, cele trei spirite au observat un cufăr de lemn plutind în Marea de Est.

înoată spre. Pieptul era acoperit de noroi. S-au adunat curioși în jur, l-au prins și

L-au deschis, dar au găsit doar un alt cufăr din piatră înăuntru. Unul

Un mesager stătea în fața cufărului de piatră. Purta o centură roșie și un halat violet. THE

Spiritele nu i-au dat atenție, ci au deschis cutia de piatră și trei

40 Sursa: The Three Widow Ministers – Korean Tales, Europe, Budapest, 1966, pp. 18-19. pagină.

Au găsit 132 de fete frumoase în el. Toate cele trei fete purtau rochii albastre.

În cutie erau și mai mulți mânji, vite și multe alte lucruri.

animal de asemenea. Semințele celor cinci pomi de cereale buni au fost și ele împrăștiate pe fundul cufărului.

Atunci mesagerul a vorbit:

— M-a trimis Yamato. Aceste trei fete de aici sunt cele trei ale regelui nostru

fiica. Împăratul nostru mi-a spus: „În marea de apus este un munte,

insula stâncoasă unde trăiesc trei spirite. Ei vor să conducă peste acel pământ,

„dar încă nu au neveste!” Regele meu mi-a încredințat să vin aici,

și voi aduce cele trei fiice ale lui și vi le voi da de neveste. Acest lucru este grozav

Îți fac un serviciu.

Abia terminase de vorbit când a devenit mic ca un fir de praf și a dispărut din vedere.

în nor. Au ținut nunta triplă și au plecat spre o regiune în care

Apa dulce a țâșnit și pământul fertil s-a înnegrit. Apoi şi-au scos arcurile şi

Și-au tras săgețile, determinând astfel locația casei lor. Jan a înțeles.

Partea asta, Konak în mijloc, Punak în partea îndepărtată. Apoi i-au aruncat pe cei cinci

Au crescut cereale, cai și vite și de atunci trăiesc pe această insulă.

oameni, animale și plante.”

Preparate:

Citiți textul și alegeți ce fructe și legume

Ne facem păpușile și piesele de decor.

Cursul exercițiului:

Să căutăm în text acțiuni care pot fi descrise folosind păpuși.

Acesta va forma scenariul jocului.

Folosim referințele din secțiunile descriptive pentru a descrie peisajul, terenul de joc, păpușile.

ca bază pentru crearea sa.

Să pregătim păpușile și decorul.

Să învățăm povestea pe de rost. Să amenajăm locul de joacă și povestea

Să reprezentăm povestea cu păpușile în același timp cu povestea.

Note:

Un aspect important atunci când faceți păpuși este să puteți muta mai multe păpuși singur.

Păpușile care nu se mișcă în prezent ar trebui să fie plasate în siguranță, deci fie

Am amenajat o zonă de joacă astfel încât să putem introduce în ea bățul sau sârma care se mișcă.

Să creăm păpuși asemănătoare păpușilor cu lingură de lemn. (Recomand asta ca decor

legume mai mari, dovleac, varză etc folosiți-l, sau cu o literă, chiar

(reda povestea pe o foaie de spumă acoperită cu inele de morcovi).

Animalele găsite în cutie ar trebui să fie ca piese de șah, capabile să fie mutate în grupuri.

actori de masă.

Cadrul ar trebui să fie o zonă atent decorată, potrivită pentru oportunități bune de joacă.

Evităm soluțiile naturale.

III. CAPITOLUL . Percepția materială - lumea creativității

133 Ne putem juca și cu proporțiile după bunul plac. „Există o mare în vest

„o insulă muntoasă, stâncoasă, unde trăiesc trei spirite”. Se poate citi în poveste. Vestul

Puteți face o mare din felii de orice legume sau fructe. Feliile (chiar

folosind un amestec de mai multe materiale) simbolizează valurile mării. Pentru a

multe mere, dovleci sau varze puse unul lângă altul formează o mare ondulată

trebuie doar să le mutăm corect. Prin mișcările ondulate,

poate un morcov ascuns sau doi - cu un pește care sare din apă

putem reînvia „marea de vest”.

Insula stâncoasă ar putea fi o grămadă de cartofi. Vom înțepa un cartofi sau doi în el.

un fel de tulpină de plantă, ramură și luxuriante sau

vegetație căzută. Putem introduce fantoma care nu este mutată în prezent în dealul de cartofi -

marionete.

Cu siguranță intenționăm să facem fantomele mai mari, nu natura lor supranaturală.

evidențiate nu numai prin dimensiunea lor, ci și prin calitatea lor. Păpușile, locul de joacă

trebuie nu numai să creăm conform informațiilor date în text, ci și

să adăugăm la ea după imaginația noastră. Urmați instrucțiunile din text,

precum culoarea albastră a rochiilor fetelor sau ținuta de mesager.

Putem înlocui lăzile plutitoare cu coșuri. Două imbricabile

Coșurile din răchită mai mici și mai mari se potrivesc perfect în lumea legumelor și fructelor și

Este doar o chestiune de convenție să le numim „piatră" și „lemn".

Ideile proprii de jocuri ar trebui să îmbogățească intriga poveștii, la fel ca și personajele.

se conturează din aceste idei.

Jocul se mișcă pe două niveluri: naratorul spune povestea cu cuvinte, dar și el

El ne arată și evenimentele. Aceste două sarcini pot fi, de asemenea, ilustrative una pentru cealaltă,

dar funcționează și separat. Alternarea celor două tehnici conferă un dinamism aparte

joc. Sarcina este extrem de complexă din perspectiva actoriei. Practica dezvoltă

dexteritate manuală, cunoaștere a materialelor, creativitate, simț al artelor plastice și al stilului,

concentrare si acuratete.

Jocurile repetitive și utilizarea cuvintelor onomatopeice sunt opțiuni bune pentru joc (de exemplu: mesagerul

coregrafie precisă sub text, introducerea spiritelor etc.).

Este important să nu spunem doar povestea dispariției femeilor de știri, ci și să o spunem și să o facem vizibilă.

prea! În teatrul de păpuși, arătarea elementelor miraculoase este extrem de importantă. Despre șarpele mâncător de jar

Nu lăsați două păpuși statice să vă spună că a mâncat cărbuni, dar să-l vedem cum mănâncă și apoi

se transformă într-un armăsar. De aceea ar trebui să-l facem pe mesager să dispară, să aflăm,

Cum putem face vizibil acest minunat element de basm folosind păpuși?

Pe lângă prezentarea poveștii, povestitorul trebuie să aibă și un mesaj specific de transmis.

cu povestea asta.

[Pagina 135 - Fără text extras]

135

ARC. CAPITOL

Obiecte – lumea aducerii la viață

Obiectele au lacrimi. simt uneori,

că plâng în tăcere în camera mea;

în amurgul întunecat, misterios

Și-au scos sufletele triste goale.

Poate că ei cred că niciun ochi nu-i poate vedea acum:

Cine ar merge viu în întuneric?

Dar eu, o bufniță a camerelor, le privesc,

fericit că cineva plânge cu mine.

Îl privesc plecând de la masă,

S-a săturat să-și ridice povara mizerabilă.

Patul, parcă mângâiat de nimeni,

Așteaptă cu resemnare o noapte chinuitoare.

(Un prizonier creștin poate aștepta astfel noaptea,

Având favoarea dezgustătoare și dezgustătoare a lui bașa.)

Vechiul fotoliu se dădu în tăcere deoparte

își umple sânul catifelat de tristă sfidare.

Imaginile sunt dureroase în chinul lor rușinos,

martiri răstigniți pe cuie,

și ca un servitor singur seara,

Obiectele plâng, chiar dacă nu au cuvinte.

Plâng ca sufletele tăcute, ca orfanii orbi,

Ochi surzi, prizonieri blocați în întuneric,

strigoi - larve moarte și pentru totdeauna,

ființe inexistente, bucăți plictisitoare.

(Mihaly Babits: Există lacrimi de lucruri)

Jocul cu obiecte în viața de zi cu zi

Tăcerea unui obiect este elocventă, trebuie doar să înțelegem limbajul și mesajele acestuia. THE

Cu tăcerea lor trimit mesaje din trecut. Ignorarea trecutului unui obiect

neuitat, ca trecutul unei persoane. Poveștile obiectelor

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

136 sunt de fapt metafore ale destinelor umane. Mai exact, obiectele în sine

undeva, cumva: oameni. Persoane care sunt înrudite cu eroul lui Virgil

în mod similar, și-au părăsit patria în căutarea unei noi patrii. Despre asta este Eneida.

Canto I, linia 462. Aeneas o așteaptă pe Dido într-un crâng unde

Ei construiesc un templu lui Juno, pereții sunt decorați cu scene din războiul troian

Este decorat, după cum se vede aici, cu tot ce a lăsat Enea în urmă. Ceea ce am văzut

profund mișcat, izbucnește în plâns și apoi îi spune lui Achates: „Este

„Ei aduc lacrimi în ochii muritorilor și ating mintea mea de muritor”.

obiectele (lucrurile) îl ating pe om și lucrurile muritoare îl ating pe om

suflet. Prin obiecte, omul devine și conștient de propria sa mortalitate,

Gândește-te doar la obiectele care au servit mai multe generații,

moștenim și transmitem urmașilor noștri.

Fiecare obiect are capacitatea de a deveni o marionetă.

„Datorită diversității formelor și aplicațiilor sale, este dificil de generalizat

pentru a da o definiție marionetei. (…) Păpușa este în primul rând o operă plastică, dar este și o operă de teatru.

pus în context, totul se strecoară din cauza variațiilor sale de formă

prin definiție. Acest aer, când un om face să danseze o statuie, îi dă viață,

a făcut-o deja actor. Fiecare obiect poate avea capacitatea de a deveni o marionetă.

cu capacitatea ei și cu atât mai mult aceasta stă ca un simbol al sacrului sau

asupra obiectelor percepute...” spune O. Darkowska - Nidzgorska.

Și conform lui AC Gervais:

„(Marioneta) există doar ca personaj dramatic și doar atâta timp cât

o muta. (...) (Marioneta) este și un obiect de artă, niciodată doar atât. Scopul final este întotdeauna să

joc. A face o marionetă nu este același lucru cu a face o sculptură. Marioneta mai presus de toate

o personalitate care poate prinde viață prin mișcare. Expresie și mișcare

esența acesteia. (...) Dacă nu te joci cu ea, marioneta este doar materie moartă inexpresivă,

oportunitate de viață. Pentru a crea iluzia unei ființe reale, este nevoie de un joc dublu.

nevoie: pe de o parte, pentru păpușar, care conferă păpușii putere expresivă și mișcare

împrumută, pe de altă parte, privitorului, care acceptă complice iluzia păpușilor

realitate. Spectacolul de păpuși se bazează pe iluzie. Cere putere creativă din partea privitorului,

capacitatea de a transfera și transforma...”1

1 Ambele sunt citate de Roland Scholm: Caracteristicile teatrului de păpuși, impactul său psihologic asupra spectatorului și

păpușar, Traducere: Márta Tömöry În: Om și păpușă, Múzsák, Budapesta, 1990. 13 -16. pagină.

 O marionetă este un obiect special destinat păpușilor, dar cel unic este

un obiect pe care îl creăm pentru a-l aduce la viață. Creatorul (păpușarul,

sau designerul de păpuși) proiectează și îl realizează în așa fel încât

au proprietăți care le fac potrivite pentru anumite

pentru sarcini, pentru a acționa ca un simbol, pentru a transmite un mesaj. Marioneta

o operă de artă care evocă gânduri și sentimente. Estetic și tehnic

proprietățile sale nu sunt întâmplătoare. Crearea sa reprezintă o provocare serioasă pentru

pentru designer și creator. Din punct de vedere estetic este nevoie de informații

preda marioneta publicului care vizioneaza/primeste in asa fel incat

satisfac multe cerințe tehnice. Structural

Trebuie să fie potrivit pentru anumite mișcări, greutatea și proporțiile sale nu trebuie să fie

ele împiedică mișcarea. Trebuie să fie durabil, confortabil și de lungă durată.

a fi. Poate fi depozitat, curățat, reparat sau, eventual, transportat.

Condițiile enumerate aici sunt doar cerințe de bază generalizate.

Fiecare marionetă este unică nu numai ca operă de artă, ci și ca tehnică

structura de asemenea. Fie că apari singur într-o scenă sau într-o reprezentație, fie

mai mult decât pe tine, trebuie să reacționezi mereu la stimulii care îți ies în cale în situații.

Ca un actor în carne și oase. Cu toate acestea, instrumentele și posibilitățile sale sunt mult diferite,

ca o persoană vie. De asemenea, spune o poveste diferit. Mai puțin cu cuvintele,

mai degrabă, cu instrumentele vederii și ale ritmului. Dacă facem o păpușă, atunci

În fiecare caz, avem un plan precis pentru el: trebuie să îndeplinească sarcini.

Marioneta trebuie să creeze efectul dorit asupra privitorului cu aspectul său, și

la aceasta se adauga efectul marionetei in miscare si eventual transformarea sau

efectul combinat al caracteristicilor tehnice ascunse care acționează cu puterea surprizei.

Utilizarea materialelor, dimensiunile planificate, artele vizuale

caracteristici și alegerea tehnicii de păpuși pentru personajul personajului

și sarcinile sale tehnice. De aceea este situatia ideala

când păpușa, care este pregătită pentru spectacolul dat, realizează spectacolul în sine

Este rezultatul muncii comune a echipei creative care l-a creat. Nici unul

considerat finalizat odată cu începerea primei probe de etapă, ci mai degrabă

situații, idei de jocuri, condiții de iluminare care apar în timpul repetițiilor

138 este în continuă schimbare sub influența sa. Cu noroc, marioneta este cea care îl mișcă.

este făcut pentru păpușiri, luăm în calcul

abilitățile păpușarului (înălțimea, dimensiunea mâinii) și atitudinea, opiniile,

legătura lui emoțională cu păpușa lui.

Despre păpușă, păpușar și relația dintre cei doi, Ildikó Kovács

scrie următoarele într-unul din manifestele sale:

„BABU este o ființă atemporală”

Un simbol al unui om, pierdut în timp. Arată nemișcat – privirea lui asupra noastră

este bătută în cuie.

O privire cercetătoare, întrebătoare?

Acuzator? Constructor de relații? Challenger? Un cercetaș? Promițător?

Nu o statuie, nu o poză,

el este MARIONETA!

Aici se află miracolul și promisiunea învierii. Pregătire pentru

a trece dintr-o stare de amorțeală. Această promisiune creează tensiune, MIRACUL,

Promisiunea MAGIEI!

Dar aici constă amenințarea! Ca în toate simbolurile de cult.

Are puteri magice și, ca toate puterile magice, poate deveni dăunător dacă este folosit greșit.

cade în mâinile unui șarlatan necredincios, profan, profitor! Păpușa se răzbune

indiferență, cinism, profanare și în loc de miracol devine obiect...”2

În capitolul despre jocul cu obiecte, folosesc conceptul de obiect

Mă refer la orice lucru neînsuflețit care nu este făcut să fie o marionetă, dar

a fost creat pentru a servi unui alt scop. Un articol de uz, unealtă sau ornament.

Pentru că pentru mine, așa cum marioneta este un obiect, la fel sunt toate celelalte obiecte

Conține posibilitatea de a fi adus la viață, adică poate deveni o marionetă.

În acest caz, însă, nu modificăm proprietățile obiectului,

mai degrabă, calitățile sale caracteristice modelează procesul de aducere la viață.

Deci nu ne pieptănăm părul cu un pieptene, nu măcinam cafeaua cu o râșniță de cafea,

și nu ne tragem șosetele și nu-i ascundem în pantofi. Nu,

în acest caz, pieptene ar trebui să rătăcească acasă și uneori să se balanseze

Scotând sunete iubitoare, râșnița de cafea coboară într-un mod terifiant

ca străin și stochează subiectul informațiilor sale în contul său

2 În: Art-Limes II -III., BÁB -TÁR, Tatabánya, 2006, pag. 98.

139 de dovezi, șoseții șuieră, căscară amenințător, se zvârcoliră și

poate înghiți un elefant, care în formă „civilă” este o pălărie de bărbat gri -

ca un personaj din testul de desen al Micului Prinț.

„Când aveam șase ani, într-o carte despre junglă și adevărat

S-a intitulat Povești, am văzut o imagine grozavă. Înfățișa un șarpe uriaș,

de parcă ar fi înghițit un animal sălbatic. Iată o copie a desenului.

Cartea spunea: „Șarpele uriaș îl înghite întreg, fără să-l mestece”.

prada lui. După aceea, nici nu se mai poate mișca, și cele șase luni de digestie

„Mă gândeam mult la aventurile junglei de atunci, și a

Am reușit să desenez și primul meu desen cu creioane colorate. Cel 1.

număr. (...)

Am arătat capodopera mea adulților și i-am întrebat:

Nu le este frică de el?

„De ce să-ți fie frică de o pălărie?” – au răspuns ei.

Cu toate acestea, desenul meu nu înfățișa o pălărie. Înfățișa un șarpe uriaș,

În prezent, el digeră un elefant. Am desenat apoi șarpele uriaș din interior, astfel încât

pentru ca adulții să înțeleagă ce se întâmplă. Pentru că mai au nevoie de tot

a explica. (...)

Acum adulții mi-au recomandat să nu mai desenez șerpi giganți.

deschis, nu închis, ci mai degrabă se ocupă de geografie, istorie,

cu aritmetica si gramatica. Așa am descris-o când aveam șase ani, grozav

despre cariera mea de pictor. Am fost dezamăgit de eșecul desenelor mele nr. 1 și nr. 2. THE

Adulții nu înțeleg nimic singuri, iar copiii se sătura de asta,

să le explice în vecii vecilor.”3

Micul Prinț este întruchiparea fanteziei copilăriei, a libertății,

asociere, atenție. Nu întâmplător urmează pilotul

Încercarea lui de desen este din nou la cererea lui.

"- Desenează-mi un miel."

Din moment ce nu desenasem un miel în viața mea, l-am desenat pe hârtie.

Din cele două desene pe care le-am putut realiza, unul era cu cel închis

șarpe uriaș. Dar cât de uimit am fost când omulețul i-a spus:

"Nu!" Nu! Nu vreau un elefant într-un șarpe uriaș!”4

3 Antoine de Saint - Exupéry: Micul Prinț (trad. György Rónay), Móra, Budapesta, 1970, 7 -9.

lateral

4 Antoine de Saint - Exupéry: Micul Prinț (trad. György Rónay), Móra, Budapesta, 1970, 12 -

Pagina 13.

 Și nu întâmplător îl cunoaștem pe micul prinț în felul acesta. Miel

vrea și este încă nemulțumit după trei încercări de a desena. Nici unul dintre miei

așa cum vrea el. Soluția este o cutie cu trei

există un orificiu de ventilație. Mielul după care tânjeai doarme liniștit acolo.

Cu ochii lui spirituali, el vede exact așa cum își dorește să fie. Acest fel

Să redescoperim felul nostru de a vedea. Obiectele nu sunt judecate numai după funcția lor, ci

Să le privim în funcție de scopul lor. Să ne lărgim orizonturile,

Accentul nostru nu ar trebui să fie pe funcționalitate, ci pe joc. Să lăsăm în pace.

amintirile noastre, experiențele noastre și lăsați-ne imaginația să zboare.

Ca punct de plecare, să ne amintim de copilăria noastră.

Aveam vreo patru sau cinci ani când i-am cerut mamei să mă ducă la

miei din camera mea pentru că nu mă lasă să dorm. Mieii sunt

Existau modele de perdele de dantelă croșetate care se vindeau pe strada noastră.

Luminile mașinilor se proiectau pe perete ca niște figuri din umbră, și dintr-un colț

s-au mutat la celălalt. Se mișcau, erau în viață. Toată lumea are asta.

memorie similară, toată lumea este capabilă să folosească obiectele altfel decât

destinul lor. Toți am cântat muzică cu un pieptene sau o cheie,

eventual cu capace. Am tras cu o lingură de lemn sau o clanță. Ne călăream pe cai.

pe un taburet mic, o mătură sau un fotoliu răsturnat. Ne-au furat mama.

ustensile de bucătărie, uneltele tatălui nostru și ne jucam cu ele fără griji.

Din nou jocul. Poetul ceh Vitezlav Nezval scrie despre obiecte:

„Sunt obiecte și sunt jucării. Prefer obiectele

Ne plictisim de joc, obiectele rămân obiecte. Chiar dacă ne jucăm cu ei,

dar rămân obiecte. Dacă un obiect se rupe, acesta poate fi reparat și utilizat din nou.

va fi un obiect. O jucărie spartă nu mai este o jucărie. Obiectele sunt peste tot. si eu

Întotdeauna vreau să mă joc. Să te joci cu obiectele. Și dacă m-aș întrece pe mine însumi

cu ei vor fi repusi la locul lor. Și vor fi mereu la îndemână. Ei bine, acestea sunt

obiecte.”5

Ildikó Kovács, iubitoarea de obiecte – casa păpușarului

Era un „cuib” de obiecte cu o atmosferă aparte și o cantitate impresionantă de obiecte.

– își amintește astfel de obiectele copilăriei:

5 Márta Tömöry: Aici este teatrul de păpuși, Móra, Budapesta, 1985, pag. 7

 „– Cum a jucat Ildikó Kovács în copilărie? Ce joc a fost cel pe care ea

care mai târziu a devenit păpuși și regie de păpuși?

„Nu am avut computer, dar nici un copil nu am avut”. Sau poate a fost, dar

Nu m-am jucat cu el. Totuși, aveam acasă un taburet uzat. Pentru mine este

Am avut totul! L-am înfășat, l-am legănat, l-am călărit, așa că doar cu asta

Am jucat.

„Ce face un taburet mai mult decât o păpușă?”

„Pentru că copilul care eram putea vedea mult mai mult potențial în el”.

Era posibil să ne imaginăm, fantezia a modelat obiectul. Păpușa este un obiect finit.

și asta îl face mort, nu poate fi altceva decât un copil. Scaunul, în schimb, tocmai pentru că

atât de simplu, primitiv, oferă posibilități infinite de joacă!

– O cerință valabilă pentru o păpușă poate fi și: ca aceasta să nu fie „terminată”.

– Păpușarul „termină” sau „termină” păpușa. Doi fac unul,

nu există separat: corpul-obiect al păpușii și corpul biologic al păpușarului. THE

Păpușarul trebuie să fie foarte aproape emoțional de păpușă – și invers...”6

Să redescoperim aceste amintiri din copilărie în noi înșine.

abilități, ai căror germeni sunt încă în noi, pentru că dacă nu o facem

într-o asemenea măsură și atât de des, dar în cele mai obișnuite situații

pentru plăcerea noastră sau a semenilor noștri, pentru distracție sau chiar

Ne jucam cu obiecte din plictiseala, uneori inconstient.

Ne jucăm cu mucuri de țigară în scrumieră, încercăm doar

să ajungă acasă călcând pe crăpături, chiar și de sub o mașină parcata pe marginea drumului

suntem capabili să lovim cu piatra pe care o lovim de la început

Pe drumul nostru, in timp ce facem baie, va fi barca cu sapun, branza si sunca

avion bombardier soldat sandwich, chitară electrică cu mătură de sorg etc.

Așa că ne jucăm cu obiectele în moduri diferite de scopul lor obișnuit.

le folosim, poate le spunem, le înzestram cu sentimente, adică

ii personificam, ii animam. Obiectele aduse la viață sunt enorme

Ele suferă o transformare limitată doar de imaginația noastră și

capacitatea noastră de a empatiza poate dicta.

6 Regizor Ildikó Kovács, Koinónia -OSZMI, Cluj-Napoca, 2008, pag. 97 -98, Un copil este doar un copil, dar

scaunul...! , conversația lui Zelmira Szabó cu păpușarul Ildikó K ovács.

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

142 Putem exersa și jocul cu obiecte la nivel artistic, dar atunci ar fi

merită luate în considerare anumite aspecte, întrucât ca

Fiecare joc, chiar și jocurile cu obiecte, au reguli.

Descoperirea personalității obiectelor

Obiectele au personalitate.

Dacă observăm un obiect, putem deduce câteva informații generale

exterior (materia primă a obiectului, funcția sa și, în unele cazuri, culoarea și forma sa)

tot ceea ce percepem despre el este subiectiv. O sticlă cu gât lung

pentru noi toți este cu gât lung, dar în fiecare dintre noi este diferit

Trezește sentimente, readuce alte amintiri și creează alte asocieri.

rezultate. Poate fi ridicol de lung, îi poate da sensibilitate

obiect, s-ar putea să ni se pară incomod, dar în același timp grațios. mai mult,

Depinde și de momentul percepției. Același obiect, stare de spirit diferită

privit sub influența sa, într-o situație diferită, poate evoca reacții diferite

în interiorul nostru. Aceste reacții – între obiect și observatorul său – și

folosim proprietățile fizice ale obiectului ca punct de plecare și de acolo eliberăm

eliberează-ne imaginația, cu ajutorul căreia înzestrăm obiectul

cu caracteristici umane.

Să luăm ca exemplu conținutul unei cutii de cuie.

În cazul unghiei drepte mici, groase, cu cap mare, uman

traducerea informațiilor primare în caracteristici: îndesat, gras,

îndesat, gras, scurt etc.

Toate posibilitățile de animație care vin odată cu mutarea,

o putem realiza cu ritm și sunete conform intențiilor noastre precise:

sunt infinite. Mai mult decât atât, pot fi diametral opuse unul altuia.

Pentru ca o astfel de imitație să funcționeze, păpușarul trebuie să aibă precizie

trebuie să fie ghidat de intenții într-o manieră extrem de consecventă și logică

construiți procesul de animație. Potrivit acestora, unghia mică groasă

„parțial” potrivit pentru a juca cu:

143 1. Băiat, scund, lent, greu de mișcat, cu o postură rigidă,

bătrân, deștept, încăpățânat, joacă pentru statut superior, agresiv,

jalnic, nesimpatic – sef

sau:

2. Vesel, agil, îndesat, amabil, maternal, călduros,

iubitor, flexibil, atent, simpatic, echilibrat

personalitate – bona.

În mod similar, o unghie mică, groasă, cu capul mare strâmb este fizic

datorită proprietăților sale, poate fi înzestrat cu proprietăți complet diferite.

În cazul lui, din nou sunt posibile mai multe versiuni: umil, schilod, poate

poate reprezenta un tip de persoană obosit, rupt, dar și viclean și rău

Această „postură” poate oferi îndrumări.

Cu toate acestea, să nu uităm că toate acestea

poate fi realizată și nu doar ideea păpușarului, obiectul

depinde de miscarea lui.

Aceste două obiecte din cutia de unghii sunt membri ai unei mici comunități. Unghiile și

în societatea șuruburilor, dimensiunea și forma lor unul față de celălalt,

Materia lor, lumina lor, greutatea lor sunt toate informații. Acesta poate fi și un punct de referință,

câte de fiecare tip sunt (dacă există doar unul, atunci

Persoana poate fi un individ privilegiat, sau poate un străin pentru

de la alții, dacă avem mai multe obiecte identice, atunci și în grupuri

pot fi afișate). De aceea putem folosi cu succes mai multe în același timp.

obiecte aparținând aceleiași familii, care sunt foarte asemănătoare în cadrul propriului lor fel

diverse. De exemplu, sticlele de sticlă, care sunt folosite pentru a depozita parfumuri scumpe,

de la sticle la baloane de un sfert de acru de toate dimensiunile și culorile,

ne sunt disponibile în formular. Situația este similară cu scriitorul -,

instrumente de pictat, creion de ochi, pix, creioane colorate, cu vârf scurt

cioturi de creion, pensule, cretă, pensule disc, imprimate,

cărți de vizită, pliante, postere, hărți, cărți, broșuri, caiete,

şi în cazul hârtiei colorate şi al dicţionarelor groase.

144 De exemplu, pantofii sunt acum împărțiți în funcție de sex (pantofi de damă, pantofi de bărbați), vârstă

(pantofi pentru copii, cizme), pentru serviciu (ghete, cizme de cauciuc, pantofi de balet, ghete de fotbal cu crampoane), pentru națiuni (pantofi de lemn olandezi, ghete, ghete cizme, cizme de cowboy) sunt legate, iar aceste proprietăți sunt potrivite pentru joc.

Numărul de caractere este aproape infinit.

Obiecte care pot fi contrastate unele cu altele – și sunt, de asemenea care sunt folosite pentru a se „distruge" unul pe altul, cum ar fi o foaie de hârtie foarfecele sau alcoolul împotriva arzătorului, obiectul de sticlă împotriva ciocanului, – sunt deosebit de potrivite pentru tensiunile scenice, de la persoane anume pentru afișare abstractă, abstractă.

În exercițiile de animație cu obiecte, este important să știți ce fel de Ne aducem subiectul la viață în această situație. Să avem grijă să nu exagerăm, Să avem încredere în principiul „mai puțin este mai mult", în simplitate și în puterea simbolurilor. Dar să nu uităm asta informații sau idei care pot fi clare și de înțeles pentru noi, noi nu cert este că obiectul în sine poate transmite și un mesaj, mult mai puțin decât facem noi unui spectator informat.

Pe lângă cantitatea de informații, este importantă și ordinea logică, în care privitorul trebuie cumva să pună cap la cap informaţiile primite informaţii. Privitorul, dacă se simte în siguranță, înțelege ceea ce vede, știe, de ce îl vedeți și, în acest proces, decodați informațiile și creând astfel condiția pentru sentimente, gânduri trezeste-te inauntru. Puteți urmări fără niciun efort deosebit. istoria, recunoaște transformările, acceptă convențiile, a cu alte cuvinte, creează în sine experiența teatrală.

În cazul animației obiectelor, nu ezitați să mergeți la extrem.

în reprezentarea proprietăţilor. Să nu fim satirici, ci îndrăzneți și hotărâți

Să înfățișăm personaje cu linii și culori puternice. Nici despre asta.

să uităm că fiecare personalitate este ceea ce este pentru că

mișcarea dată, gestul, reacția dată, ritmul, tonul vocii toate -

ARC. CAPITOLUL . Obiecte – lumea aducerii la viață

145 sunt toate exclusiv caracteristice lui. Îl vedem iar și iar, știm că „acesta este el,

„doar el știe asta așa”, îl recunoaștem din o mie, pentru că „asta e specialul lui...”.

Dacă spectatorul nostru vede din nou aceste trăsături de personalitate, ele sunt în siguranță.

simte, poate fi atent la situație, povestea, ceea ce se comunică

vrem cu obiectul animat. Gândim în ritm cu el, nu-i așa?

El este lăsat în urmă din cauza lămuririi unor momente care îi sunt de neînțeles. Păpușarul și

între public, jocul ar trebui să fie ca o bandă elastică întinsă,

cu jucătorul în picioare la un capăt și spectatorul la celălalt. Dacă

Când banda de cauciuc se slăbește, atenția scade și iluzia dispare,

În loc de un obiect adus la viață, privitorul îl vede pe păpușar ținând un obiect neînsuflețit.

cu obiect. Deci, să folosim trăsăturile de personalitate pe care le-am învățat deja.

repetiţie. Mărește sentimentul de securitate, conducându-te înapoi în lumea iluziei.

Nu în ultimul rând, trăsăturile recurente de personalitate oferă o sursă de umor.

mai poate însemna, gândiți-vă doar la cele bazate pe gaguri repetitive

glume cu clovni, scene de filme mute.

Personalitatea obiectelor depinde de istorie și situație, chiar și Kosztolányi

În textul lui Dezső, unde s-a pierdut informația că el este „bitang”.

obiecte, deja influențează ideea noastră, listată

despre obiecte.

„Să vorbesc despre celelalte obiecte rătăcite, nasturii care fac doar paltoane

trebuie cusute, din baloanele turtite, leșinate care sunt deja pe pământ

Se cațără bolnăvicioase, de la evantaiele cu care se joacă fluturii și briza,

despre ochelarii întinși la colțul străzii, alergând după proprietarul lor, care...

nefericitul – atât de teribil de miop încât nu putea să vadă fără acești ochelari

poti vedea acesti ochelari, de la jacheta, care este potrivita pentru sperietoare

se sugerează ca o îmbrăcăminte, sau din cască, care, după un cap asortat,

cerșind în mijlocul trotuarului? (Dezső Kosztolányi: Stray Objects)”7

Numele anumitor obiecte vă pot oferi, de asemenea, idei despre cum să le mutați.

având în vedere. Numele său sugerează că prinde viață și mușcă și gheare.

(clești), sau măriți (lupă), sau poate împingeți (scobitoare).

7 Sándor Hernádi: Distracție provocatoare de cuvinte, Mozaik Educational Studio, Szeged, 1993, 184. latură

 „Obiectele nu numai că ne vorbesc mai direct și mai sincer decât

cuvintele, dar și în mai mult conținut. Încep să fiu atras de ei din ce în ce mai mult.

Îmi plac mai mult prezentările lor, mai ales cele simple. s scurt

exhaustiv. Oricât de sensibil ar suna pentru ureche, de exemplu,

cleşte – pentru că nu numai dinții, ci și, vezi, mușcă –, chiar

instrument, cleștele portabil nu funcționează doar cu timpanul meu, ci și cu

Vorbește și cu mușchii mei. Îmi spune în mod autentic că până și acel om primitiv

de asemenea bucuria celui care și-a dat seama de puterea enormă a pârghiei cu două brațe și a deschis astfel calea,

că, în urma mileniilor lungi de experimente, prima pereche de clești a fost

— Flacăra bătrânului fierar o forjează împreună. (Gyula Illyés: Obiectele

societate)8

Bunurile personale constituie un grup special de obiecte.

Cunoaștem istoria acestor obiecte, suntem atașați de ele,

evocă amintiri și legătura emoțională este semnificativ mai puternică, ceea ce

le conectează. Un astfel de obiect dezvăluie multe despre proprietarul său, dar la fel și

Proprietarul obiectului îl poate aduce la viață mult mai sensibil. Dacă mai mult,

Dacă examinăm lumea comună a obiectelor aparținând aceleiași persoane, atunci

cantitatea de informații pe care o dețin crește exponențial. Nu este o coincidență.

utilizarea termenului „lume comună”, deoarece aceste obiecte, în sine,

nu prea comunica. Cel puțin, ei știu la fel de multe ca oricine altcineva.

Obiectul este obișnuit pentru el. Dar împreună se întăresc unul pe altul,

în efectul lor combinat, ele înseamnă mult mai mult pentru noi, așa cum reprezintă

forța invizibilă care i-a adus împreună într-o singură lume. Parcă

am vorbi aceeași limbă, ne-am înțelege, pentru că nu este capriciosul

S-au întâmplat să fie în același loc din întâmplare, dar sunt prieteni vechi care

Ei pot spune mult mai multe și pot vorbi perfect din jumătățile de cuvinte abia căzute.

se înțeleg.

Poate unul dintre cele mai bune exemple este oferit de decoratiunile bradului de Craciun.

Separat, individual, toate, doar dintr-o sticlă sau

un obiect mic din plastic, lemn sau paie care este folosit o dată pe an

8 Gyula Illyés: Înregistrări din jurnal 1961 -1972, selectat, editat și pregătit pentru publicare de: Illyés

Gyuláné și: Gyula Illyés: Note de jurnal, 1967: Societatea obiectelor

http://mek.oszk.hu/00600/00678/html/index.htm (data de descărcare: 20 iulie 2009)

147 este scos din cutia ei și atârnat de ramuri de pin câteva zile

îl vom pune în apartamentul nostru. Dar dacă ne uităm la ei împreună, atunci a

Sunt conturate istoria și amintirile unei familii de mai multe generații. THE

Bila roșie de sticlă de pe raftul magazinului de jucării este la fel ca sutele de altele.

Deja selectat și plasat într-o colecție de ornamente pentru brad

indispensabil, de neînlocuit și unic. Imbogateste cu atentie

lumea obiectelor selectate, ne bucurăm de ea, ne aduce bucurie,

dar dacă este distrus, dacă este spart, îi simțim absența, îi prețuim memoria. Despre noi

Vorbește și el, pentru că noi i-am hotărât soarta. Ales, pentru că nu este unul dintre mulți

printre ei, dar al nostru.

„– Ildikó Kovács, știu că este foarte bogată, în mai multe feluri, dar acum

Mă gândesc la raftul acela miracol care are de toate!

– Hmm… Am prezentat recent câteva obiecte din acea epocă într-un reportaj TV.

de pe raftul minune și când, cred că reporterul a rămas fără răbdare sau

E timpul, m-a întrebat de ce aceste obiecte sunt atât de importante pentru mine! Bine

Aceste obiecte conțin tot ce este valoros pentru mine, asta

Cred că ar trebui să fie o valoare universală. Au copilărie în ei,

onestitate: fie făcut de copii, fie făcut pentru copii, în ei

există bogăția naturii, bogăția tradiției și mai mult

fiecare are o poveste diferită.

– Călătorește mult, organizează, predă și conduce ateliere în multe locuri. Și unul

Cel mai important accesoriu al unui păpușar poate încăpea în buzunar. Care sunt acestea?

pe care le iei cu tine peste tot?

– Port cele mai importante obiecte la gât și nu sunt doar

sunt importante în păpuși și au valoare universală. Fără bibelouri, fără simplu

„accesorii”. Am un obiect, o piatră, un pandantiv, de pe fiecare continent.

Nu, nu am fost pe fiecare continent, nu am fost încă în Australia. Acest

De exemplu, ochiul protejează împotriva deochiului. Foarte simplu: distrage atenția
priveste din ochii mei. Și pe acesta l-am ales la întâmplare, un Feng Shui
semn, explicat ulterior, înseamnă: bătrânețe lungă fericită...”9
Ildikó Kovács a primit o bătrânețe lungă și fericită. Viața lui
În ultimele etape, s-a mișcat puțin din ascunzătoarea lui, dar a fost întotdeauna foarte
I-a primit cu căldură pe toți cei care au venit la el, care i-au oferit spiritual neprețuit
9 Ildikó Kovács, director, Koinónia -OSZMI, Cluj-Napoca, 2008, p. 99, Un copil este doar un copil, dar
sámli...!, conversație între Zelmira Szabó și păpușarul Ildikó Kovács
Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație
148 și a fost îmbogățit cu daruri spirituale în mediul magic. Apoi
A sosit timpul pentru ultima mare călătorie. El a luat-o în această călătorie
cele mai importante obiecte ale sale, amulete și jucăria lui preferată: Winnie the Pooh.
Aducerea la viață a lumii obiectelor personale este o sarcină specială. Dacă
lucrăm cu propriile noastre obiecte, ne asumăm legătura emoțională cu aceasta
cu lumea, pentru că are sens doar dacă păstrăm obiectele
statutul său special. Dacă obiectele personale colectate de altcineva
îi reînviem colecția, apoi hai să încercăm să ne acordăm la ele,
haideți să descoperim particularitățile acestei lumi materiale, stilul ei individual, specialul ei
atmosfera de intrare, să explicăm în ce constă puterea lor comună. Să o abordăm astfel
ei, în existenţa lor comună. În apartenența lor reciprocă găsim
mânere, pe baza cărora putem anima obiecte.
63. Exercițiu:
eu sunt cel. .. – 1.
(practica individuala)
Preparate:

Să colectăm diferite obiecte. Să alegem unul sau să desenăm multe

Să distribuim obiectele.

Cursul exercițiului:

Ne identificăm cu obiectul ales (sau alocat) și – ca și cum am

noi am fi subiectul în cauză – ne prezentăm, spunem o poveste despre noi înșine.

Este imperativ să abordăm următoarele:

nașterea mea

vârsta mea (sunt nou-născut sau: copil, tânăr, adult, bătrân, bătrân etc.)

o amintire definitorie a copilăriei (dacă sunt mai mare decât copilăria)

jocul meu preferat din copilărie

camera de zi

însoțitorii mei – dacă există, dar dacă sunt singur, atunci de ce sunt

de ce gesturi și mișcări sunt capabil, de ce le fac, cum

Reacționez la lumea exterioară.

Ce organe de simț am, unde sunt localizate, ce simt cu ele?

Cum mă comport în preajma oamenilor, dacă știu ceva despre ei?

Ce înseamnă pentru mine dacă o persoană mă atinge, dacă mă atinge vreodată?

Îți voi spune cel mai fericit și mai trist moment din viața mea.

 Note:

Exercițiul este povestit la persoana întâi singular, ca un monolog. Nu

hai sa ne schimbam vocea, felul nostru de a vorbi. Pe toată durata stagiului

țineți obiectul în mâinile noastre, priviți-l, descoperiți caracteristicile sale individuale,

proprietăți, bazăm ceea ce spunem pe acestea: să rămânem cu subiectul la propriu

atât la propriu cât și la figurat. Nu lăsați imaginația noastră să rătăcească pe margine.

Este extrem de important ca monologul să nu fie o opinie pe subiect!

64. Exercițiu:

Familia 1.

(practica individuala)

Preparate:

Alegem un obiect și apoi colectăm 10-12 versiuni diferite ale acestuia.

Așezăm totul într-o anumită „acasă”. De exemplu: 10-12 pantofi diferiți într-unul

într-o valiză, 10-12 sticle (sticle, sticle de parfum, fiole, borcane de sticlă etc.)

într-un dulap mic, 10-12 articole pentru acoperirea capului (șapci, pălării) într-o eșarfă mai mare,

legat într-un mănunchi.

Cursul exercițiului:

Pregătim „acasă” obiectelor (deschidem valiza, întindem pânza,

pregătiți dulapul etc.), apoi așezați obiectele unul câte unul. THE

Luăm obiectele unul câte unul și spunem câteva cuvinte despre ele, ca să spunem așa.

le introducem (le putem da si nume daca avem chef), apoi le justificam

prezența lor aici, rolul lor în cadrul grupului.

Note:

Încă nu animam, nu mișcăm sau nu vorbim cu obiectele. THE

Sarcina noastră este similară cu cea a unui dirijor care prezintă membrii orchestrei sale, chiar

înainte de a începe să cânte la instrumente.

65. Exercițiu:

Străinul 1.

(practica individuala)

Preparate:

Am adunat cca. 20 de obiecte care au toate aceeași culoare (adică aceeași

nuanțe de culoare). Alegem un singur obiect care are o culoare diferită.

Cursul exercițiului:

Cream o compozitie de obiecte de aceeasi culoare, in momentul urmator

imortalizat: întâlnirea cu un vizitator de pe altă planetă. În câteva cuvinte

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

150 Când plasăm fiecare obiect, îi conturăm caracterul, sentimentele și gândurile în date

în poziție.

Note:

Încă nu animam obiectele.

66. Exercițiu:

Fiecare o face diferit.

(practica individuala)

Preparate:

Colectăm cât mai multe obiecte, dintre care cel puțin 5 au același scop.

Am ales un obiect cu care să interacționeze.

De exemplu:

– instrumente de scris: creioane, pixuri, pensule, pensule, radieră – mare

coală de hârtie

– scule de tăiere: foarfece, cuțite, lame de ras – o piesă de îmbrăcăminte

– ustensile de bucătărie: linguri, oale, pâlnii – un vas cu apă

etc.

Cursul exercițiului:

Pregătim obiectele, apoi fiecare spune de ce au venit aici și

Ce ai de gând să faci? De ce faci asta?

Note:

Nu muta încă obiectele, doar observă-le, ține-le

în mâinile noastre în timp ce vorbim.

Să nu ne schimbăm tonul sau felul de a vorbi.

Tehnica de manipulare a obiectelor

Putem muta obiecte

- direct cu mâinile noastre ca un joc de societate,

- poate fi suspendat pe fire, fire din diferite materiale

si tehnica marionetelor pot fi folosite, dar si ca marionete cu baton

poate fi folosit, mișcându-se de jos, atașat de bețe, tije,

obiecte,

- putem folosi tehnici mixte combinând pe cele enumerate până acum.

ARC. CAPITOLUL . Obiecte – lumea aducerii la viață

151 În toate cazurile, alegeți cel mai convenabil, cel mai simplu

versiune. Supracomplicația este adesea inutilă și în acest caz.

arată sau ascunde prea multe capcane în ceea ce privește tehnica mișcării.

Să ne gândim la ce mișcări ar trebui să fie capabil în ce situații

obiectul nostru animat, să observăm proprietățile fizice ale obiectului.

În acest capitol vom folosi exercițiile de animație obiect

În parte, jocul de masă este cel mai comun, dar vom vorbi despre marionetă - și despre

de asemenea, despre tehnica păpușilor cu stick.

1. Obiecte mutate de sus

Dacă decidem să ridicăm un obiect de sus, suspensii

Ne mișcăm odată cu transmiterea poveștii, există un motiv logic tehnic și dramaturgic pentru asta.

Proprietățile fizice ale obiectului îl „predestine” să fie o „marionetă –

„Minunea tehnicii marionetelor, viziunea completă a mișcătorului

în absenţa şi sensibilitatea delicată a mişcărilor păpuşii

minciuni. Obiectele mutate pe fire invizibile par să se miște de la sine.

aveau să prindă viață. Condiția pentru iluzie este ușurința de mișcare,

continuitate, acuratețe. Obiectul s-a mișcat ca o marionetă

Tremuratul, târâtul, plutirea constantă, zborul cu fire nu este artistic.

sarcină. Nu necesită cunoștințe profesionale sau atitudine creativă. The

Orice mișcare nu transmite prea multe informații privitorului. Unul

un obiect posibil în mișcare, tremurând constant, tremurând, agitat

poate fermeca destinatarul pentru câteva minute, dar în curând se epuizează.

capabilitățile sale și suntem deja obișnuiți cu el și anticipăm de ce va fi capabil. Cu tine

începem să ne ocupăm de tehnologie, apoi ne plictisim și de asta și de fenomen

nu ne mai intereseaza. Mișcarea marionetei nu este

scopul este mișcarea perpetuă, dacă obiectul vibrează constant pe fire este obositor,

o priveliște fără sens. Ghidat de o mână sigură atârnată de un fir

Este marioneta care ne captează atenția.

Informații controlate, precise, cu intenție precisă,

obiecte controlate conștient, cele care „se opresc” chiar și în aer,

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

152 chiar și pe suprafețe de susținere, care sunt capabile de gesturi precise.

Gesturi care au ritm, direcție, scop și încărcătură emoțională.

Ei ating și interacționează cu alte obiecte. Controlat cu precizie

Au focare și mișcarea părților corpului lor este independentă de alte părți ale corpului.

Din punct de vedere dramaturgic, o putem alege pe cea mutată de sus

tehnică și datorită întorsăturilor și întorsăturilor poveștii de jucat. O poveste

transformările personajelor sale, aparițiile ciudate ale numărului miracol

sau zborul presupune sarcini tehnice care

poate fi realizat în mod specific cu instrumente de păpuși. Dacă urmează să fie jucat

Dacă personajele din povestea noastră zboară, atunci ar putea merita să folosiți această tehnică.

ar trebui să alegem. Nu exagerați cu aruncarea obiectelor, pentru că se poate face cu ușurință

epuizăm acest efect teatral, această soluție și, prin urmare, banalizăm

un eveniment destinat a fi miraculos. Dacă o aplicăm în modul ei potrivit, dacă

este, de asemenea, justificată dramaturgic, și dacă în momente cu adevărat importante

ne întoarcem la el, efectul nu este de ratat: surprinzător și impresionant

Va fi o priveliște. Dacă îl folosim în propriul scop în jocul cu marionete, atunci

rămâne o soluție plictisitoare, previzibilă, standard, ceea ce nu este

ar îmbogăți creația noastră, dar direct la nivelul platitudinilor

scade z.

„Caracteristicile structurale” ale obiectelor din povestea noastră

o putem face mai proeminentă cu tehnica deplasării de sus. Modul în care

obiectele mutate sunt mai aerisite, mai usoare, deoarece sunt pe fire sensibile

depind, iar mâna de ghidare de la celălalt capăt al firului este atentă, disciplinată, delicată

le controlează prin mișcări. Aceasta este însă o mișcare de transfer.

împiedică mișcarea rapidă, aproape că rezistă la violență,

Marioneta ar trebui să facă gesturi furioase. În cazul emoțiilor, cel

Tensiunea nu este atenuată cel mai bine prin mișcări intense, rapide,

ci mai degrabă reținerea ritmului și ipostazele înghețate. Pe un fir

Un ciocan în mișcare sau un ac de tricotat nu poate face mare lucru. alin

După finalizarea unei serii de mișcări, opțiunile se epuizează. În același timp

obiectul în sine nu poate primi vibraţiile fine transmise prin fibre

153 vibrații, de aceea este incapabil să transmită sentimente și intenții. Unul

Un șir de mărgele sau o eșarfă de mătase suspendată în mai multe puncte este diferit.

oferă oportunități.

2. Tehnica păpușilor stick

Utilizarea tehnicii păpușilor cu stick poate avea și tehnică sau

motive dramaturgice.

Obiectele mutate în acest fel nu pot fi prea grele,

și trebuie să fie „parțial” capabile de a fi folosite pe un băț

să-i întărim. În acest caz, obiectul este mutat și în mod translațional, dar dacă

Dacă situația o cere, putem face mișcări bruște, rapide

cu el. Mai mult, putem coordona mișcările cu orbite foarte mari.

cu tije de control de lungime adecvată.

Obiectele mutate deasupra capului nostru din spatele ecranului sunt ritmice și

ne preiau intențiile și sentimentele fără nicio schimbare de energie,

intensitatea, dimensiunea și direcția mișcărilor noastre. Din material plastic

realizat din obiecte flexibile deplasate cu mai multe bastoane, extrem de multe

ele reprezintă o oportunitate de joacă (de exemplu, un robinet pe unul dintre bețe,

iar capul de duș conectat la acesta cu un furtun flexibil este altul

miscat cu un bat). Obiectele rigide, pe de altă parte, păstrează rigiditatea obiectului,

deoarece sunt deplasati dintr-un singur punct: axa lor de rotatie, miscarile lor

linii de forță trec prin același punct.

Elementele de recuzită pentru păpuși mutate peste ecran sunt de obicei aceleași.

obiecte montate pe bețe, bețe și obiecte similare păpușilor cu lingură de lemn

marionete. Dacă povestea necesită un ritm rapid, coregrafie stilizată,

care are și mișcări ample, atunci avem toate motivele

să decidă și asupra tehnologiei.

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

154 3. Joc de societate

Aceasta este tehnica cu care ne vom ocupa cel mai mult. THE

Posibilitățile de manipulare a obiectelor sunt cele mai diverse aici.

Având în vedere prezența păpușarului, putem alege între două soluții:

 ca păpuși, suntem invizibili pentru public,

folosind tehnici de iluminare black-out, ne ascundem în

într-o zonă slab iluminată (eventual purtând o glugă neagră și haine)

cusut) și îl mișcăm într-un curent de lumină cu mâinile noastre cu mănuși negre

obiectele noastre,

 suntem vizibili ca păpușiri în timp ce animalele lor

obiecte, dar prin convenție nu existăm. Convenția

acceptarea are loc fulgerător, în câteva minute,

în câteva secunde până ajungem să cunoaștem stilul de joc. THE

pe obiecte, dacă lumina este mai clară, dacă obiectele sunt aduse la viață cu succes

ne trezim, telespectatorii noștri uită de existența noastră, controlăm

privirea lor și nu va urma decât păpușile noastre. Pentru a face asta,

Pentru ca convenția să funcționeze, trebuie implementată cu curaj și consecvență.

a întreprinde. Trebuie să avem încredere în legalitatea

O marionetă bine mișcată captează atenția privitorului asupra întregului său potențial.

Dúró Győző Bunraku, sau păpuși care mișcă oamenii. în scrisul lui

Citate Arnold Toyubel10:

„Când am văzut un film japonez într-o după-amiază din noiembrie 1929,

spectacol de păpuși în Osaka, s-a întâmplat exact ce mi s-a întâmplat

au avertizat. Am crezut că păpușile au o viață independentă, deși tot timpul

I-am văzut acolo mutanții, în mărime naturală. Păpușile prind viață

Atunci când creează un spectacol de păpuși, arta occidentală recurge la șmecherie: îi ascunde pe păpuși

din ochii spectatorilor. Păpușirii japonezi au încredere în puterea influenței artistice,

Îndrăznesc să apară împreună cu păpușile lor. Un adevărat truc de magie care

o fac: păpușile par vii și par fără viață. Mișcările lor

morți, cu fețele înțepenite. Ei sunt capabili să simtă distrugerea trupurilor lor."

10 În Omul și marioneta, Múzsák, Budapesta, 1990, pag. 102.

155 Dacă suntem prezenți pe scenă cu marioneta, atunci suntem actori de scenă.

Prezența noastră ar trebui să fie cât se poate de firească, pentru că dacă

Vrem să părem neobservați, dar intenția noastră este exact opusul.

se întoarce: mișcările noastre ascunse, precaute, atrag atenția

Vor fi emfatici și vor distrage atenția spectatorilor noștri.

Să ne concentrăm asupra sarcinii noastre, păpușa noastră, să uităm de joc,

Să ne comportăm natural.

Cu cât costumele noastre de scenă sunt mai neutre, cu atât sunt mai potrivite. Dincolo

capetele deschise la culoare (blond sau chel) trebuie acoperite cu o eșarfă sau purtate

o pălărie cu boruri plate în aceeași culoare cu rochia ta, care îți acoperă și fața și

Ne umbrește și privirea.

Prezența scenică a actorilor bunraku este starea ideală care

un păpușar care mișcă o păpușă poate realiza.

"...cel care a văzut bunraku o singură dată nu va mai putea scăpa niciodată de el."

din ideea de a juca ocazional cu oameni reali în loc de păpuși

sa bucurat. Aceasta este aspirația fermă a jucătorilor de bunraku: să transmită

fluiditatea lor la marionetă, pentru a aduce astfel la viață structura fără viață

în măsura în care ei înșiși, organisme vii, par fără viață alături.

(…) Cea mai mare ispravă a păpușarilor, în afară de a aduce păpușa la viață, este a lor

predarea completă a personalităţii lor şi transmiterea ei în marionetă, cu care

aproape elimină realitatea lor fizică vizibilă.”11

Tehnica jocului de masă poate fi aplicată tuturor tipurilor de obiecte.

Nu lăsați termenul „masă” să ne inducă în eroare, este exact ca

suprafata suport, tabla de joc, scena. Orice piesa de mobilier,

O platformă sau platformă este potrivită pentru a juca jocuri cu obiecte.

Mi se pare necesar să subliniez că obiectul animator

Păpușarul trebuie să fie în contact constant cu obiectul cu ambele mâini!

Nu există vedere mai deprimantă decât un obiect care este mișcat cu o singură mână, pentru că acesta

inactiv, atârnând sau făcând gesturi civile ignorante, poate

O mână pasivă, înghețată într-un gest convulsiv, atrage privirea, iar

11 Győző Dúró: Bunraku, sau păpuși care mișcă oamenii, În: Omul și marioneta, Múzsák, Budapesta,

1990, 111 -112. lateral.

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

Oferă informații suplimentare care nu au legătură cu scena pentru 156 de spectatori,

care, pe lângă faptul că induce în eroare destinatarul, creează și iluzie teatrală

o vor distruge. La un nivel perceptiv non-conștient, îi semnalează privitorului că

că mișcarea păpușilor nu este completă. Concentrarea și concentrarea lipsesc,

păpușarul își conservă energia considerabil. Mai putem spune:

Identificarea păpușarului cu obiectul nu este completă.

Același efect poate fi simțit dacă păpușarul își ia mâinile de pe obiect. THE

Încetarea relației păpușar-obiect înseamnă moartea obiectului. Dacă

Chiar dacă obiectul este nemișcat, nu ne dăm drumul. Dacă se poate face cu o singură mână

anumită mișcare, o completăm în continuare cu două mâini, chiar dacă

Cealaltă mână are doar un rol de sprijin și siguranță. Oricum

este nevoie! Va face mișcarea diferită: nemăsurat mai precisă,

mai nuanţat.

4.Mesdie mixtă

Cele trei tehnici descrise mai sus pot fi combinate într-o singură marionetă.

si inauntru. De exemplu, în timp ce mutați o păpușă cu băț de jos,

un obiect, a cărui parte mobilă separată este suspendată pe fire. Sau cel

folosind o tehnică de joc de masă pentru a muta o parte a unui obiect cu un băț

deplasați într-o direcție sau o distanță care nu poate fi deplasată cu mâna

am putea face asta etc. Poate că în cazul mai multor păpuși care acționează împreună,

Creăm o zonă de joacă în care păpușile se mișcau cu diferite tehnici

pentru a evita/a putea intra în contact unul cu celălalt.

Ființa vie adusă la viață din obiect poate fi: umanoid, un fel de

o creatură care seamănă cu un animal cunoscut sau o creatură fantastică, dar întotdeauna obiectul

una dintre proprietățile de bază ale obiectului care ne inspiră decizia: forma, dimensiunea,

material, culoare, structură.

După forma obiectului:

Obiectele care merg pe două picioare (cleste, busole etc.) devin mai frecvente

în creaturi umanoide, obiecte lungi sinuoase (șiruri de margele,

ARC. CAPITOLUL . Obiecte – lumea aducerii la viață

157 de eșarfe, curele, etc.) ne amintesc de șerpi, site, zdrănitoare,

Partea rotundă a unei linguri de lemn formează de obicei un cap și determină

„structura corpului”.

În funcție de dimensiunea obiectului:

Dimensiunea afectează cel mai mult sunetul păpușii. Distrugătorul de iluzii unul

un „sunet mare” emanat de la un obiect mic. Un sunet prea puternic, prea puternic

Este separat de marionetă și noi, ca spectatori, nu o acceptăm. Obiecte mari

Discursul dvs. poate fi, de asemenea, nereușit dacă este scurt ca volum și timbru.

asteptarile noastre.

În funcție de materialul obiectului:

Materialul obiectelor afectează proprietățile creaturii aduse la viață.

Un obiect de sticlă este cu siguranță o creatură mai sensibilă și mai delicată decât o

un ciocan de lemn sau un picior de fier. Dar, desigur, este adevărat și contrariul.

valabil: un corp aspru, greu poate ascunde un suflet sensibil, delicat și

Un pahar de cristal tăiat fin va fi agresiv și intimidant.

Obiectele realizate din materiale mixte au, de asemenea, caracteristici structurale.

au, păpușarul găsește în ele bazele care

cu ajutorul lui, construiește caracteristicile externe și interne ale figurii animate.

În cazul jocului împreună a obiectelor de același tip, caracteristicile materialelor

sunt extrem de importante. O pălărie din catifea oglindă, cu o pălărie de paie și

cu o pălărie de lână, ascund trei personalități diferite,

se mișcă diferit, pot transmite informații și sentimente diferite.

Vocea și felul de a vorbi ale păpușii depind și de materialul obiectului.

Culoarea obiectului depinde de:

Am scris deja mai multe despre culori la capitolul animație textilă. Dacă

două obiecte au aceeași formă și material și diferă doar prin culoare,

chiar și atunci, există o diferență uriașă în modul în care sunt aduse la viață. Mai mult

Un pantof negru poate deveni o lebădă neagră printre oje albe identice. THE

Vocea marionetei poate fi si de un maro cald catifelat datorita culorii obiectului, ca

la fel cum poate fi mai viu sau mai voalat din același motiv,

mai vii sau „mai gri”.

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

158 După structura subiectului:

Structura și posibilitățile de mișcare ale obiectelor oferă, de asemenea, indicii.

ei oferă, unde poate să ne avânte imaginația? Un ventilator este doar aer

Conține posibilitatea de zbor prin mișcările sale.

Se poate transforma cu ușurință în orice creatură înaripată. Deschiderea și închiderea unei umbrele de soare

Îmi amintește de meduze care își schimbă locurile, dar unii oameni cred că este Mary Poppins

Isi aduce aminte de ea si incepe sa zboare cu ea.

În cuvintele lui Il Kovács, jocul obiect al lui Yves Joly:

"...cu o schimbare de muzică, pe ecran apar trei ecrane. Este real."

umbrele închise, mânerul natura capului, culoarea, materialul, dimensiunea umbrelelor,

decorul și mișcarea sa spun „caracterul” personajelor, tatăl, mama și fiica lor

intră în scenă. Tatăl este o umbrelă neagră impunătoare, mama este violet,

o umbrelă de dantelă, umbrela plină de culoare, florală și cu volante a domnișoarei. Și joacă

în fața noastră este o parodie umoristică de film mut care folosește doar umbrele. Un elegant

umbrelă ascunsă într-o carcasă gri -gavallé r „în mașina lui” îl face pe flirt să scape

Domnișoară. Mașina are patru „roți”, patru umbrele mici de hârtie japoneze deschise, asta

jucătorii se învârt spre noi. Părinții au doi detectivi, sumbru, „cu nas”

Trimit după fugari o umbrelă neagră cu mâner. Acestea se găsesc în

tineri, părinții se grăbesc furioși la locul crimei. Întâlnire. THE

cavaler, mica umbrela ciufulita si pe ea, in „bratul” ei, o minuscula

umbrelă. Reconciliere. Toate acestea cu joc inconfundabil, expresiv. Am înțeles,

Cred în personaje, în starea lor de spirit și urmează râsul bun.

petrecându-se. Fără text, doar cu obiecte de redare care se mută în muzică,

„crezându-i în caractere umane, fermecându-i cu puterea talentului.”12

Majoritatea mașinilor de șlefuit seamănă cu elicoptere și sunt creaturi fantastice.

se nasc din ele. Obiectele elastice sar și sar pe broaște, canguri

începem să le înzestrăm cu proprietăți reminiscente.

Indiferent dacă este umanoid, asemănător unui animal sau o creatură fantastică,

un obiect adus la viață de noi, trebuie să fie logic și consecvent

Trebuie să aderăm la anumite convenții. Și cu siguranță ar trebui să le păstrăm și pe acestea

pentru telespectatorii noștri. Numai așa va fi înțeles tot ceea ce dorim să comunicăm,

Numai în acest fel spectatorul nostru poate deveni un participant activ la joc, adică acceptă,

12 Ildikó Kovács: Încerc să investighez... din afară - din interior... În: Art-Limes, BÁB -TÁR, II -III., 99.

lateral

159 interpretează informațiile pe care le oferim, le înțelege și mai mult

completează și gândește în continuare tot ceea ce a învățat cu ajutorul propriei imaginații

vedea.

Caracteristicile generale ale exercițiilor de animație cu obiecte:

- Delimitarea organelor senzoriale.

Dacă aducem la viață un obiect, acesta va interacționa cu el

cu lumea înconjurătoare. Va fi capabil de acțiuni și reacții care sunt

ele rezultă din stimuli percepuţi de simţurile sale. Este recomandat ca acestea

să plaseze în mod consecvent organele senzoriale în același loc, din moment ce

de obicei, devine clar pentru privitor doar după observații repetate,

unde sunt „urechile și coada” făpturii deja abstracte pe care o vede.

De exemplu: dacă un pandantiv pe un lanț devine bijuteria ochiului păpușii,

dacă l-ai văzut o dată și apoi „apucă-l”.

ceva, că bijuteria nu a văzut obiectul de apucat, apoi

Privitorul rămâne cu îndoieli că trebuie să se fi înșelat mai devreme când a făcut-o

a crezut că bijuteria era ochiul marionetei. Va fi incert și

convenția pe care a construit-o până acum este distrusă și nu mai știe ce vede,

găsește indicii, nu poate procesa informații. Încercând

pentru a explica această situație confuză: poate că lanțul este orb, sau

Sunt sigur că îl puteți vedea și în alte locuri etc. Căutarea dvs. de răspunsuri vă distrage atenția de la

păpușă și pierde momente importante din spectacolul de păpuși.

Să ne amintim: tot ce se întâmplă pe scenă are un sens.

transporta!

Un obiect animat are cât de multe simțuri poate

vrem să-l folosim cât de mult aveți nevoie pentru a vă conecta

mișcă-te cu mediul tău. Depinde de imaginația noastră, dar să ne amintim doar asta

ne bazăm înțelegerea pe cunoștințele și experiența noastră

unele informații, așa că haideți să le arătăm în mod consecvent și precis

punctele senzorului pentru un obiect animat.

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

160 ▯ Ideea de a schimba locația obiectului animat.

Ritmul și energia schimbării locului este cea mai abstractă reprezentare

oferă, de asemenea, informații clare despre păpușă. Caracterul lui, sentimentele lui,

reacțiile, acțiunile ne devin clare pur și simplu prin progresiv

urmărindu-i mişcările.

De exemplu, dacă o pereche de foarfece de croitor face clic pe cele două vârfuri și se mișcă

brusc se întoarce și începe să alunece pe cele două mânere circulare,

atunci spectatorul rămâne cu întrebarea legitimă: ce s-a schimbat? Pentru ce?

Se datorează diferenței? Îmbrățișăm schimbarea, chiar și o întorsătură interesantă a evenimentelor,

Spune o poveste, dar trebuie neapărat să înțelegem ce a cauzat această schimbare?

Această schimbare nu afectează numai externalitățile formale ale mișcării, ci

dar si sarcina interna. De exemplu, dacă soldatul mărșăluiește strict,

O pereche de foarfece zdrobitoare vede o mătură cu pene colorate, apoi se rotește ușor și grațios în jurul ei.

Alunecă în jurul doamnei, probabil că o curtează, căutându-i favorurile.

pentru partenerul tău.

 Crearea vocii și a modului de a vorbi obiectului animat.

Fiecare persoană are un ton unic al vocii și un mod de a vorbi.

Ritmul, energia și volumul discursului său sunt, de asemenea, caracteristice, dar emoționale.

modificări în mod specific ale efectelor. De aceea cel care emite sunete,

obiecte „vorbitoare” cu felul lor de a vorbi și peisajul sonor specific

Le întărește individualitatea. În cuvintele cu sens rostite, sau

Tonul, intonația și alte lucruri sunt mai importante decât argoul.

efecte sonore. Să încercăm să completăm cu acestea alte instrumente de comunicare.

semne, să nu ne lăsăm prinși de sensul cuvintelor. De asemenea, pentru efecte sonore

Să ne străduim pentru consistență și să ne observăm subiectul, din el

Să ieșim și să încercăm să ne identificăm cu ea. Cu dimensiunea, caracteristicile sale,

cu atmosfera și stilul ei. Evităm sunetele artificiale. Mai norocos decât tine

să ne rostim vocea în timpul animației unui obiect, mai degrabă decât din joc

inventează și exersează în mod independent un „sunet” care va mai târziu

o impunem ulterior obiectului animat. Nu va funcționa. Aşa

ARC. CAPITOLUL . Obiecte – lumea aducerii la viață

161 va fi ca o dublare proastă care distruge iluzia. Se rupe

armonia, unitatea și echilibrul unei creații artistice.

 Exploatarea formelor de comunicare ale obiectelor aduse la viață:

O proporție neglijabilă din comunicarea noastră interpersonală este verbală.

comunicare13, nu este diferit în cazul obiectelor animate. The

oricum, obiectele tăcute care se fac să vorbească nu este un eveniment atât de special.

De aceea nu ar trebui să spunem povești cu cuvinte, ar trebui să avem încredere în mișcările noastre,

în gesturi şi în ritmul şi intensitatea lor. Pentru păpuși,

obiectele nu au expresii faciale14, ochii lor nu scânteie, nu putem citi

din ochii lor: de aceea nu suportă lungi monologuri statice. Acest

este dovedit de eșecul pieselor de păpuși supravorbite și suprascrise. Arta păpușilor

Limbajul său este unic, ca și al oricărei alte arte. Rezultă că

dramaturgia păpușilor trebuie să fie și ea specifică.

Deci, să fim atenți cum ne punem obiectele la locul lor.

Le oferim oportunități? Sunt situatiile potrivite pentru

obiectele noastre să trăiască o viață independentă? La urma urmei, pentru ca materia moartă să

Trebuie să-l menținem în permanență în viață, în mod constant în acțiune.

 Crearea de personalităţi

Ca privitor, ne formăm o părere despre obiectul animat.

Ne cunoaștem, învățăm constant din ce în ce mai multe informații

despre care punem cap la cap ca piesele unui puzzle. Această imagine nu este

13 „Cea mai importantă analiză științifică a limbajului corpului înainte de secolul al XX-lea a fost făcută de Charles Darwin 1872 -

Studiul său, The Expression of Emotions in Man and Animals, publicat în This is true

A fost citită în primul rând de savanți, dar a influențat studiul modern al mimei și al limbajului corpului.

examinare. Cele mai multe dintre descoperirile lui Darwin au fost confirmate de cercetările efectuate în întreaga lume de atunci.

cercetare, iar cercetătorii au înregistrat și descris acum aproape un milion de semnale nonverbale.

Albert Mehrabian, unul dintre pionierii cercetării limbajului corpului în anii 1950,

a constatat că aproximativ 7% din comunicarea umană este verbală

(doar cuvântul în sine), 38 la sută este vocal (ton, difuzare voce și alte efecte sonore),

iar 55% este nonverbal.” (Barbara Pease - Allan Pease: Enciclopedia limbajului corpului, (trad.

Nemes Anna) Editura Park, Budapesta, 2008. Pagina 9.)

14 Așa-numitele păpuși mimice sunt o excepție.

 poate fi complet identic cu imaginea imaginată de păpușar, dar prin jocul său

trimite-ne un mesaj. Dacă obiectul animat are o personalitate, atunci

datorită farmecului său personal, reacțiilor individuale și calităților particulare, el este un

știe cum să reacționeze la asta, simte cu cine se confruntă și este hotărât

relațiile și informațiile clare au ca rezultat o cooperare de succes.

67. Exercițiu:

Eu sunt... 2.

(practica individuala)

Preparate:

Colectăm diferite obiecte și apoi alegem unul dintre ele.

De asemenea, putem încredința alegerea unei remițe.

Cursul exercițiului:

Acest exercițiu se numește „Eu sunt... 1”. dezvoltarea în continuare a practicii numite THE

În acest caz, obiectul selectat este adus la viață: El/Ea spune singur monologul,

în propria voce, în propriul ritm și însoțit de mișcările și gesturile sale caracteristice.

Este important să abordăm anumite subiecte:

– nici măcar născut

– vârsta mea (nou-născut, copil, tânăr, adult, vârstnic, vechi etc.)

– amintirea copilăriei mele (dacă sunt mai mare decât copilăria)

– jocul meu preferat din copilărie

– sufragerie

– tovarășii mei – dacă există, dacă sunt singur, atunci de ce sunt atât de singur?

– de ce gesturi și mișcări sunt capabil, de ce le fac, cum

Reacționez la lumea exterioară, la modul în care accept stimulii externi care mă afectează

– ce organe de simț am, unde sunt localizate, ce percep cu ele?

– cum mă comport în compania oamenilor dacă știu despre ei

– ce înseamnă pentru mine dacă o persoană mă atinge, dacă intru deloc în contact?

cu oamenii

– Îți voi spune când am fost cel mai fericit și când am fost cel mai trist până acum

in viata mea

Note:

„Vocea proprie” menționată mai sus nu este o operă de artă, ci una personală.

un aspect construit din opiniile noastre. Vocea păpușarului se schimbă doar în atât de mult,

dacă ia în considerare dimensiunile, materialul și proprietățile obiectului.

Să fim atenți, să rămânem pe subiect, atât la propriu, cât și la figurat.

Este extrem de important ca monologul să nu fie o opinie pe subiect!

ARC. CAPITOLUL . Obiecte – lumea aducerii la viață

163 68. Exerciţiu:

Familia 2.

(practica individuala)

Preparate:

Fiecare alege un obiect și apoi aduce 10-12 piese diferite.

din subiect. El le plasează într-o anumită „acasă”. De exemplu: 10-12 diferite

pantofi într-o valiză, 10-12 sticle (sticle, sticle de parfum, fiole, borcane de sticlă

etc.) pe un raft, 10 -12 articole pentru acoperirea capului (seci, pălării) într-o eșarfă de dimensiuni mai mari

legat într-un mănunchi.

Cursul exercițiului:

Pregătim „acasă” (deschidem valiza, întindem pânza, pregătim

raftul gol etc.), apoi aducem obiectele la viață unul câte unul în cele ce urmează

situație: familia s-a extins cu un nou membru, se naște ruda cea mai mică. Părinţi

El/Ea așteaptă ca restul familiei să „vegheze copilul” cu el/ea. Practica se termină cu o familie

pozand pentru o fotografie.

Note:

Animam obiecte, le mutam si le facem sa vorbeasca. Curajos, cu trăsături de caracter puternice

Schițăm și caricaturizăm ușor membrii familiei și relațiile lor unii cu alții.

Este important să se ascuți echilibrul de putere și să se mențină ierarhia familiei.

69. Exercițiu:

Străinul 2.

(practica individuala)

Preparate:

Am adunat cca. 20 de obiecte, toate de aceeași culoare (adică aceeași

nuanțe de culoare). Am ales un obiect care are o culoare diferită.

Cursul exercițiului:

Un grup de obiecte animate (în mișcare și vorbitoare) de aceeași culoare se întâlnesc cu altul

cu un „extraterestru” de pe o altă planetă.

Note:

Sosirea străinului poate fi un eveniment prevăzut sau neașteptat. Sosirea este individuală și

poate declanșa reacții de grup din partea altora. Rezolvarea situației este o opțiune individuală. THE

oriunde se dezvoltă povestea, este simplă, nu prea detaliată

fi o acțiune. Să venim cu o scenă scurtă, izbitoare, cu o structură liniară,

în care se pune accent pe individualitatea personajelor.

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

164 70. Exerciţiu:

Fiecare o face diferit 2.

(practica individuala)

Preparate:

Colectăm cât mai multe obiecte, dintre care cel puțin 5 au același scop.

Alegem un obiect cu care să interacționeze.

De exemplu:

– instrumente de scris: creioane, pixuri, pensule, pensule, radieră – o mare

coală de hârtie

– scule de tăiere: foarfece, cuțite, lame de ras – o piesă de îmbrăcăminte

– ustensile de bucătărie: linguri, oale, pâlnii – și un vas cu apă

etc.

Cursul exercițiului:

Pregătim obiectul reprezentând „sarcina”, apoi le animăm pe celelalte și nasul.

în următoarea situație: un examen competitiv în care fiecare își prezintă abilitățile,

adecvarea acestora pentru a atinge postul anunţat.

Note:

Obiectele sunt rivale, toată lumea încearcă să-și arate cea mai bună parte,

Scopul este succesul, cea mai bună performanță. Sarcina „practică” este una scurtă și concisă

precedat de o biografie profesională.

Întâlniri, animații de obiecte individuale și în pereche

În următoarele două exerciții, obiectul animat este conectat

se mișcă cu un obiect neînsuflețit și o creatură vie asemănătoare acestuia

(cu obiect animat).

71. Exercițiu:

La jumătatea drumului

(practica individuala)

Preparate:

Întindeți pe pământ o bucată de material de un metru și jumătate lungime și jumătate de metru lățime. Acesta va fi

locul nostru de joaca. Să alegem un obiect pe care îl vom anima.

Cursul exercițiului:

Obiectul selectat este adus la viață cu mișcare și sunete. Vrea să meargă până la capăt.

a merge pe poteca de un metru și jumătate, dar la jumătatea drumului îi iese în cale un obiect.

Interacționează cu el.

 Note:

Obiectul animat poate folosi orice obiect care îi iese în cale. Cine îndrăznește

A sări peste, tehnic înseamnă a bloca într-o situație dată, sau la

a respinge o ofertă. Obiectul care apare ca un obstacol nu prinde viață în practică

în timpul, și nu un obiect animat „mort”.

72. Exercițiu:

Bună ziua!

(exercițiu pereche de texte)

Preparate:

Întindeți pe pământ o bucată de material de un metru și jumătate lungime și jumătate de metru lățime. Acesta va fi

locul nostru de joaca. Să alegem un obiect pe care îl vom anima. Să facem perechi.

Cursul exercițiului:

Aducem obiectul selectat la viață cu mișcare și sunete. Obiectul animat

Vrea să meargă pe drumul de un metru și jumătate așa cum își propune, dar întâlnește o

cu un alt obiect viu care îi este străin. Ei interacționează și apoi continuă.

felul lor. Este obligatoriu ca ambele părți să vorbească (cel puțin o dată) în cadrul

salut: "Bună ziua!"

Note:

Cele două subiecte ar trebui să se abordeze cu curiozitate și deschidere. Sentimente și

Emoțiile apar în timpul întâlnirilor care influențează povestea care se desfășoară.

rezultatul acesteia. Pronunțarea sentinței obligatorii este în întregime la latitudinea păpușarului.

Exercițiu de animație a obiectelor de grup cu obiecte asamblate

Putem asambla obiecte și crea lucruri diferite din ele.

marionete cu marime, miscare si caracter. În acest caz, obiectele

va îndeplini în general intenția creativă și

cerință tehnică.

73. Exercițiu:

Obiecte asamblate transformate

(exercițiu de grup muzical)

Preparate:

Să formăm grupuri de lucru de 4-5 persoane. Să fim simplu pentru ei

cu unelte, scule de legare, lipici, vopsele. Aveți ocazia

fiecare grup are o cca. Selectați o piesă muzicală de 3 minute.

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

166 Derularea exercițiului:

Practica constă din două faze: o fază de bricolaj, când

echipele creează o păpușă făcută din obiecte și păpușa se mișcă pe muzică

mutarea, aducerea la viață.

Note:

În timpul bricolajului, putem folosi orice tehnică simplă de artizanat. THE

nu ar trebui să modificăm în mod fundamental obiectele, ci să le folosim în întregime,

hai să o construim în imaginea de ansamblu. Să încercăm să creăm o păpușă care

necesită ca întreaga echipă să o mute, deci este necesară o muncă coordonată în echipă

hai sa-i aducem viata. Exercițiul poate fi și o sarcină de text dacă alegem un dramatic

monolog, și este interpretat de o marionetă construită din obiecte.

Subiecte muzicale

Punctul de plecare pentru materia noastră muzicală este de maximum 4 minute.

fii o piesă muzicală. Folosiți câte obiecte credeți de cuviință.

vedem noi. În funcție de stilul și starea de spirit a muzicii, după imaginația noastră

Să împărțim rolurile între obiectele noastre și să jucăm un joc cu păpușile noastre.

un basm, o poveste de dragoste, o parodie de situație, o glumă cu clovn condensată

versiune.

74. Exercițiu:

Scena obiectului muzical

(practica muzicala individuala)

Preparate:

Alegeți maximum 4 minute de muzică și adăugați-i obiecte pe care le puteți folosi pentru a crea un

Să reprezentăm o nuvelă.

Cursul exercițiului:

Aducem la viață obiectele selectate cu mișcare și sunete. Scurt și de înțeles

Folosiți o poveste, personaje recunoscute și situații (decor).

Lăsați stilul, ritmul și starea de spirit a muzicii să ne ajute și să ne ghideze jocul.

Note:

Să nu ne fie frică de situațiile simple, de zi cu zi.

Chiar și o banală poveste de dragoste sau o goană devine specială, pentru că

Actorii sunt speciali!

ARC. CAPITOLUL . Obiecte – lumea aducerii la viață

167 Atunci când alegem muzica, ne putem întoarce cu îndrăzneală spre grotesc sau parodie, întrucât

Muzica bine aleasă poate fi o sursă grozavă de umor. Dar să nu uităm de

miza jocului, seriozitatea lui, consistența poveștii. În articolele selectate

trebuie să existe ceva în comun: toate lucrurile noastre personale, poate

culoarea lor este aceeași, poate calitatea materialului, forma, scopul etc.

[Pagina 169 - Fără text extras]

169

CAPITOLUL V

Role de burete – lumea creării figurilor

Despre rola cu burete

„Deoarece în teatrul de păpuși, pe scena lui, întregul spectacol este

apare în limbajul artelor plastice, reprezentarea sa este metaforică

În plus, s-a accentuat și simbolicul. Unul dintre teatrele de păpuși ale vremurilor noastre

caracteristic celor de mai sus este că de multe ori merge prea departe cu asta: totul

Vrea să o exprime într-o imagine – o metaforă, un simbol. (...) Obraztsov

Potrivit: »Pentru privitor, marioneta și desenul (filmul) sunt ființe neînsuflețite și, prin urmare

Venirea lor la viață sub orice formă este considerată un miracol. Păpușa și desenul

nu se joacă pe sine, ci ceva care este diametral opus lui însuși

stă... Legea artei reprezentative este că, cu cât obiectul este mai departe, cu atât

material din ceea ce se transformă acest material este transformarea, miracolul artei

cu atât mai mare.«

Aceste propoziții definitorii și încă valabile arată deja acest lucru

ei formulează ceea ce se numește acum termenul folosit în estetica păpușilor:

material, îl numim metafora marionetei și care nu este altceva decât marioneta

devenind viu.

Cu toate acestea, conceptul de metaforă are mai multe semnificații în păpuși,

ceea ce este de înțeles, deoarece sensul său este și el larg. Se referă la păpuși ca un specific

pe scenă, adică ce fel de idee exprimă – după epocă

variabilă – relația dintre păpușă și motor, care este cunoscută și sub numele de filozofia păpușii

putem intelege. Obraztsov, deși evită termenul, folosește metafora ca alta

își formulează interpretarea când numește spectacolul de păpuși un miracol

material, marioneta prind viață. Acest lucru este și adevărat, așa cum am spus, pentru că metafora

Esența acestui lucru este că marioneta, ca obiect, rămâne ea însăși - materie moartă

-, în conștiința noastră primește un conținut spiritual diferit, de ordin superior (uman -

simbol). (...) În relația dintre metaforă și păpuși, întrebarea aici nu mai este dacă

Cred, pot face ca materia moartă să creadă că este vie, ci mai degrabă:

Cunosc o minge de lemn turnată sau un ticălos de țăran ca ființă umană?

sa te misti sau nu? Această metaforă legată de subiect mai arată: a

Am evocat o asociere a unei persoane reale cu o formă sau obiect non-uman?

în privitor sau nu? Dacă transformarea are succes, atunci putem vorbi

170 despre metaforă, dacă nu, atunci despre eșecul scenic. Adevăratul metaforic

Rezonăm cu sensul și emoția atunci când înfățișăm, deci intelectul privitorului

joacă împreună cu intelectul creatorilor pentru un scop superior, un ordin superior

de dragul înțelegerii și acceptării.”1

Nu întâmplător am citat atât de lung gândurile lui Ede Tarbay,

deoarece teatrul de păpuși oferă una dintre cele mai concise formulări ale acestuia (una dintre)

esența sa: prin abstracție (arte plastice), universul

îi găsim afișarea în el. Și această abilitate „orice merge”.

poate cel mai accesibil este cu școala de role cu burete.

Rola cu burete are un diametru de 10 cm, lungime de un metru, albă

un obiect cilindric din burete acoperit cu un material flexibil.

Datorită proprietăților sale fizice, este ușor de manipulat,

flexibil și neutru.

Mișcați întotdeauna rola cu burete cu ambele mâini. Buretele

Este extrem de ușor de modelat: poate fi îndoit, rulat și chiar înnodat.

Putem păstra forma pe care am format-o deja fără niciun efort special,

dar, dacă este necesar, din nou printr-un proces precis, ușor de controlat

putem crea versiuni noi ale acestuia.

Elasticitatea buretelui este feedback util pentru păpușar: the

tensiunea creată într-un material oferă un suport pentru o formă formată

pentru reproducere exactă sau pentru o păstrare mai lungă. THE

controlul constant al energiei acumulate într-un cilindru de burete a divizat atenția

cere păpușarul. Un moment de neatenție, o eroare tehnică și

Un cilindru de burete sare din mâna păpușarului, se mișcă independent și apoi se oprește. Dacă

Dacă se întâmplă acest lucru, înseamnă încetarea, „moartea” creaturii cilindru burete. THE

Mișcarea rolei de burete este constant controlată și conștientă (cu două mâini).

Înseamnă manipulare. Arborarea independentă a materialului, tremurând, tremurând

Putem și trebuie să folosim mișcările sale specifice în munca noastră.

1 Tarbay Ede: Gânduri despre păpuși II. parte în: ART LIMES - COLECȚIA DE PAPPETS V. Károly Kernstok

Art Foundation, Tatabánya, numărul 2007/4, 125. și 135. -136. pagini.

CAPITOLUL V. Role de burete – lumea creării figurilor

171 în timpul, dar numai dacă verificăm acest lucru în fiecare moment, prin urmare

îmbogățindu-ne opțiunile de joc.

Rola cu burete are o forma neutra si extrem de simpla. Alb

Culoarea vrea, de asemenea, să sublinieze acest lucru. Un alt motiv tehnic pentru alegerea culorii

este că creatura cilindru burete este extrem de potrivită pentru tehnicile de teatru negru

pentru aplicarea acestuia. Are un sens minim în sine, dar mai mult

mai potrivite pentru implementarea ideilor păpușarului. Am putea spune, de asemenea, că el

actorul perfect, deschis la orice situație în orice moment. Acest lucru se datorează

o piesă de păpuși care manipulează un cilindru de burete – și dorința lui de a experimenta, prin care

Cele mai îndrăznețe idei și fantezii pot lua o formă tangibilă. De către el/ea

sentimentul de succes al păpușarului este sporit, deoarece tot ceea ce creează este al lui

din însăși ființa ei este complet „din interior”, se află în cilindrul de burete

ideile lui, ritmul, propria energie, umorul, sensibilitatea, cele mai ascunse

gândurile lui prind contur. De asemenea, din perspectiva privitorului,

Procesul este unic, deoarece nu primește nimic gata făcut, este și imaginația lui.

poate zbura liber prin regulile de joc precis stabilite

într-o lume sigură creată. Așa se naște teatrul.

o lectură individuală autentică a experienței, prin care privitorul și el activ

participă la proces pentru ca teatrul să beneficieze de el

în experienţa sa cathartică.

Se naște o creatură fantastică

Aducerea la viață a cilindrilor de burete creează creaturi fantastice. THE

Voi continua să folosesc acest nume pentru cele deja animate

în cazul rolelor cu burete.

Din punct de vedere tehnic, aș evidenția trei variante:

1. o creatură fantastică adusă la viață dintr-un cilindru de burete, care este ținut de un singur

păpușarul manipulează

2. o creatură fantastică adusă la viață din doi cilindri de burete, interpretată de doi păpuși

manipula

 3. o creatură fantastică adusă la viață din mai mulți cilindri de burete sau

imagine fantastică manipulată în comun de mai mulți păpuși

Ca în cazul tuturor păpușilor, primul pas în cazul cilindrului din burete este să

introducere practică la păpuși. De preferință negru cu role albe

Să lucrăm în haine de bază, în fața unui fundal negru. Întotdeauna o considerație importantă

Direcția de deschidere a jocului ar trebui să fie din punctul în care se vede piesa, deoarece

Este important ca păpușarul să nu ascundă nicio informație privitorului.

în față.

75. Exercițiu:

Cunoașterea rolului cu burete

(practica individuala)

Preparate:

Luăm o rolă cu burete.

Cursul exercițiului:

Liber și în ritmul tău, pentru o perioadă de timp stabilită (durata recomandată: 5 minute)

Experimentăm individual cu rola cu burete. O mutam, o modelam si apoi, daca a

găsim o formă care ni se potrivește, căutăm succesiunea mișcărilor care

Această creatură este capabilă de progres. Să încercăm mai multe variante!

Note:

Oricât de puternic ar fi nevoia de a lua contact, de a juca în perechi, de a

pentru provocări, pentru dialoguri, să nu profităm încă de această ocazie! În principal tehnic

Să observăm rolele cu burete din diferite perspective: cum se mișcă, cu ce dificultăți se confruntă

poate apărea din manipularea constantă cu ambele mâini și observarea

si problemele de pozitionare si miscare ale marionetei.

Să nu facem încă zgomot.

76. Exercițiu:

Huh!

(practica individuala)

Preparate:

Luăm o rolă cu burete.

Cursul exercițiului:

Pe baza experienței exercițiului anterior, ținând cilindrul cu ambele mâini,

Creăm o formă din buretele neutru. Aceasta este forma marionetei: corpul creaturii fantastice.

Să ne imaginăm următoarea situație: marioneta decide brusc să se miște dintr-o poziție de așteptare și

173 se confruntă cu „problema” (Avem două opțiuni: fie o definim precis,

ce te obligă să te miști – de ex. merge la dentist – sau liber la păpușar

(Lasă-l să ghicească unde se duce păpușa lui.) Păpușa oftează, apoi respiră câteva,

si incepe. Face câțiva pași, se oprește și oftă din nou.

Lăsăm rola cu burete jos câteva secunde, apoi încă de cel puțin două ori

repetăm exercițiul, transformând de fiecare dată pe

cilindru.

Note:

Observați forma care s-a format. Să fim conștienți de ce sentimente și gânduri

Această formă se trezește în noi. Ce caracteristici externe și interne îi dăm

marionetă „la prima vedere”. Să nu intrăm în prea multe detalii, doar câteva caracteristici de bază

Să definim la ce ar trebui să aderăm în mod constant. Să ne concentrăm asupra

situația și aceste câteva proprietăți de bază, precum și sarcina: oftat, pași – respirație,

suspin. Să începem păpușa, apoi să o lăsăm să trăiască în propriul ei ritm, să-și respire singur

cantitate specifică de aer. Să avem grijă ca oftat să fie oftat al unei creaturi fantastice,

transferăm centrul nostru de energie piesei de mutat, mișcarea piesei și

respirația ar trebui să aibă loc simultan și să existe ca un proces continuu. La sarcină

și concentrându-se pe situație, neacordând atenție coregrafiei mișcării pedi ga. Povestea

În loc să spunem povești, să trăim situația, să implementăm idei spontane și nu

să nu judecăm că este cilindrul nostru de burete, ci mai degrabă să ne identificăm pe deplin cu el

cu el.

77. Exercițiu:

Amintiri...

(practica muzicala individuala)

Preparate:

Luăm o rolă cu burete și apoi începem un mediu de dispoziție

fragment muzical. Înainte să înceapă muzica, pregătim marioneta și stăm pe loc.

Asteptam primele bare ale muzicii.

Cursul exercițiului:

Muzica evocă o amintire. Afectat de amintiri, sentimente, stări

prinde viață, o poveste de demult este retrăită sub forma unui monolog intern.

Ritmul său determină ritmul respirației și al mișcărilor. Creatura fantastică

amintește de o dragoste din trecut, sau de o situație periculoasă, o jenantă

situație, un moment înălțător etc. La povestea care este acolo, în acel moment

Se naște în imaginația noastră în timp ce ne mișcăm, auzind ritmul muzicii.

Note:

Să ne concentrăm pe muzică și pe sentimentul de bază pe care îl avem din primul moment.

muzica sugerează (frică, bucurie, nostalgie etc.). Povestea va începe de la sine și

 Așa devine nuanțat sentimentul de bază, amestecat cu alte sentimente. Să nu avem nicio fractură, să fim atenți

continuitatea și justificarea schimbărilor de energie și ritm. Primul

La punctul de rupere sau lipsa de concentrare, opriți exercițiul și începeți altul.

păpușă și începe un nou exercițiu cu muzică diferită.

Creaturile fantastice acum respiră și se pot mișca.

sunt capabili.

Până la urmă: sunt viabile.

În timpul lucrului în grup, dacă observăm experimentele celuilalt,

În toate cazurile, aceste creaturi imaginare seamănă cu un fel de

ființe vii, cel puțin în ceea ce privește unele dintre proprietățile lor parțiale. Uman

au proprietăți. Caracteristicile tuturor creaturilor fantastice

are o bază realistă, de la aparenta rătăcire liberă a gândurilor noastre

Există legi destul de stricte în spate. Întotdeauna împrejurimile

ordinea logica si analiza relatiilor mondiale si sociale

instrumentele sale sunt asociațiile. Vârtejul colorat al basmelor

în spatele ei se poate dezvălui o structură foarte strânsă, al cărei invariant este cel

diversitatea implementării sale și care din punct de vedere istoric a fost foarte

izvorât dintr-un sol anume. Lumea fantastică a miturilor

de asemenea „cu picioarele pe pământ”. De aceea nu ar trebui să ne străduim

a crea ceva foarte „original”, nou, foarte „nerealist”

din tăvălugul nostru cu burete. Să ne străduim cu atât mai mult

din cunoștințele noastre de fundal și din memoria emoțională, pare simplu, chiar obișnuit

Putem combina în mod liber informații care pot fi, de asemenea, atribuite Altfel

Cu alte cuvinte: libertatea de asociere ar trebui să fie scopul. Să nu uităm că

sirena are, de asemenea, o parte superioară a corpului feminin simplă și o coadă de pește obișnuită, „adevărată”.

Continuarea trunchiului masculin al centaurilor este o copie fidelă a unui cal, dar

personaje din basme sau mereu popularele Harry Potter și Narnia

Creaturile fantastice ale cronicilor sale sunt, de asemenea, rezultatul unor asocieri libere. THE

Harry Potter și piatra filosofală în primul volum, în drum spre școala vrăjitorilor

„Toate felurile de drajeuri” vândute în tren sunt doar drajeuri, toate realiste

cu aceleasi proprietati, doar ca nu are un singur tip de gust, dar

175 se poate schimba, dar această proprietate se bazează și pe cunoștințele noastre realiste: se poate

de obicei cu aromă de căpșuni sau zmeură, cu aromă de vărsături, dar dacă are gust de fantomă atunci

se bazează și pe gusturile pe care le cunoaștem și pe faptul că trăim astfel de sentimente

A evocat o fantomă în noi.

Echipăm cilindrii noștri de burete cu organe senzoriale și senzori -

cu abilitate. Putem inventa abilități senzoriale speciale pentru el

(sensor de echilibru sau de vibrații, citirea minții etc.), dar sarcina noastră principală

a se concentra asupra simțurilor obișnuite: văzul, auzul, mirosul, gustul

pentru a gusta și a atinge. Trebuie să plasăm aceste simțuri

pe corpul cilindrului nostru de burete ființă și astfel deschidem porți pe el unde

poate absorbi lumea din jurul lui. Aceste porți sunt o bază sigură

ele înseamnă pentru păpușar că creatura adusă la viață este consecvent

ține-l în viață și lasă-l în pace, lasă-l să experimenteze lumea din jurul lui

lumea, reactioneaza in felul lui la situatiile in care este prezent

există.

Acestea sunt, de asemenea, extrem de importante din punctul de vedere al privitorului.

cerințe, pentru că „știi la ce te uiți” dacă ai ceva

pot explica ceea ce văd cu informații personale de fundal, dacă acestea

informaţia este transformată într-un fel de sens.

Grupul de practică senzorială este individual

contine exercitii. În timpul exercițiilor, este posibil să auziți, de asemenea, sunete de la

creatură fantastică, dar este indicat să o faci fără sunete sau zgomote la început

exercițiu, numai ritmul și intensitatea respirației ar trebui să completeze

circulaţie. Emoțiile de bază (mânie, foame, dorință sexuală, bucurie etc.) pot fi oricare

poate apărea atunci când un organ senzorial este stimulat, dar ca răspuns la un singur stimul

poate apărea și orice altă reacție complexă, nuanțată.

78. Exercițiu:

Rola de burete văzător

(practica individuala)

Preparate:

Să facem o păpușă cu cilindru din burete.

 Derularea exercițiului:

Creatura fantastică vede. Se uită în jurul spațiului, ajungând să cunoască totul în jurul lui.

cu un obiect, o persoană.

Note:

Câți ochi vezi și unde se află pe corpul tău depinde numai de tine.

este încredinţat unui păpuşar.

Nu uita să respiri și să te asiguri că păpușa vede cu adevărat, nu doar arată.

Aveți grijă să nu-l lăsați să perceapă alți stimuli decât vederea special dezvoltată.

baza. Dacă considerăm că mediul este prea lipsit de stimulare, ar trebui să facem ceva în privința asta:

îmbogățiți-l cu atracții.

Putem preciza începutul situației: creatura fantastică, așa cum ar fi, „cade din cer”

(atât la propriu, cât și la figurat), de parcă ar fi sosit de pe o planetă extraterestră

pe un teritoriu complet necunoscut.

79. Exercițiu:

Rola de burete pentru aparatul auditiv

(practica individuala)

Preparate:

Ne facem marioneta cu cilindru din burete.

Cursul exercițiului:

Creatura fantastică ascultă. Ascultă și procesează sunete și zgomote pentru a se cunoaște

cu lumea din jurul lui.

Note:

Cu câte urechi auzi și unde sunt situate pe corpul tău, precum și

în exerciţiul anterior: se lasă numai la imaginaţia păpuşarului.

Sa nu uitam de respiratie si ca marioneta raspunde exclusiv la stimuli auditivi.

răspunde.

Furnizați stimuli sonori și oferiți-i până la păpușă

le recunoaște și le răspunde. Sau opriți brusc și deliberat

zgomote și redați sunetele din nou dintr-o direcție diferită.

Putem preciza începutul situației: creatura fantastică, așa cum ar fi, „cade din cer”

(atât la propriu, cât și la figurat), de parcă cineva ar fi sosit de pe o planetă extraterestră

pe un teritoriu complet necunoscut.

80. Exercițiu:

Rola de burete care adulmecă

(practica individuala)

Preparate:

Să facem o păpușă cu cilindru din burete.

 Derularea exercițiului:

Creatura fantastică se poate baza doar pe simțul ei al mirosului. Adulmecă în spațiu,

El face cunoștință cu toate obiectele și oamenii din jurul său.

Note:

Să ajutăm păpușa, să o punem într-o poziție cu lucruri speciale de adulmecat.

Putem preciza începutul situației: creatura fantastică, așa cum ar fi, „cade din cer”

(atât la propriu, cât și la figurat), de parcă ar fi sosit de pe o planetă extraterestră

pe un teritoriu complet necunoscut.

81. Exercițiu:

Savurosul rulou cu burete

(practica individuala)

Preparate:

Să facem o păpușă cu cilindru din burete.

Cursul exercițiului:

Creatura fantastică poate gusta și mirosi. Toate informațiile vin prin lumea aromelor pentru el, astfel încât să cunoască obiectele și oamenii din jurul lui.

Note:

Să ajutăm păpușa, să o punem într-o poziție cu lucruri speciale de gust.

Putem preciza începutul situației: creatura imaginară y, parcă, „cade din cer” (atât la propriu, cât și la figurat), de parcă ar fi sosit de pe o planetă extraterestră pe un teritoriu complet necunoscut.

82. Exercițiu:

Rola de burete tactil

(practica individuala)

Preparate:

Să facem un cilindru cu burete.

Cursul exercițiului:

Creatura fantastică a atins. Simte, simte și apoi procesează informația reactioneaza. Așa ajunge să cunoască toate obiectele și oamenii din jurul lui.

Note:

Rămâne la latitudinea păpușarului să definească suprafața tactilă de pe corpul păpușii. Să-l ajutăm pe marioneta, sa-si faca mediul bogat in stimuli si sa-l provoace cu diferite situatii.

Putem preciza începutul situației: creatura fantastică, așa cum ar fi, „cade din cer” (atât la propriu, cât și la figurat), de parcă ar fi sosit de pe o planetă extraterestră pe un teritoriu complet necunoscut.

 83. Exerciţiu:

Conform celui de-al șaselea simț al meu...

(practica individuala)

Preparate:

Să facem o păpușă cu cilindru din burete.

Cursul exercițiului:

Lăsați „al șaselea simț” inventat de păpușar să ghideze păpușa înăuntru

Cunoaște-ți împrejurimile.

Note:

Să ne lăsăm imaginația să alerge!

Abilitatea specială a păpușii descoperită în acest fel poate sta la baza unui (sau chiar

mai mult) deja cunoscute percepției, de ex. dacă marioneta comunică exclusiv în limbajul muzicii

cu împrejurimile sale, apoi aude și el. El poate auzi ceea ce noi nu putem și reacționează și el.

cu sunete la stimulii care îl afectează.

Putem preciza începutul situației: creatura fantastică, așa cum ar fi, „cade din cer”

(atât la propriu, cât și la figurat), de parcă ar fi sosit de pe o planetă extraterestră

pe un teritoriu complet necunoscut.

84. Exercițiu:

Obstacolul2

(practica individuala)

Preparate:

Să facem o păpușă cu cilindru din burete. Plasați o minge în mijlocul terenului de joc.

un scaun cu spătar acoperit, care servește drept barieră exterioară3.

2 Orice lucru care stă în calea acțiunilor personajului, îi zădărnicește planurile sau îi împiedică aspirațiile.

Pentru ca conflictul să se dezvolte, adică pentru progres dramatic și escaladare, eroul trebuie

întâmpină neapărat obstacole „unde un scop și un caracter se opun altor scopuri și

personajele sunt așezate unul față de celălalt” (Hegel, 1974:393). De îndată ce eroul apare inhibat

Putem vorbi despre obstacole în demersurile sale. „După modelul actantului, cel

Un obstacol este un adversar care (sau care) împiedică subiectul să ajungă

la obiectul dorit.” – Patrice Pavis: Dicționar de teatru, L'Harmattan, (trad.: Gulash)

Adrienn, Zsófia Molnár, Zsófia Rid de exemplu, Enikő Sepsi), mn, 2006, pag. 29.

„Conceptul de model actant (-schemă sau -cod) este un concept cheie în cercetarea semiologică și dramaturgică.

în domeniul liniilor principale de forță din dramă și al rolului lor în intriga

s-a prezentat la examinare. Are avantajul că nu necesită personaje și

separarea artificială a intrigii, dar în schimb le arată pe cele două în procesul lor

dialectica și suprapunerile sale.” – Patrice Pavis: Dicționar de teatru, (trad.: Adrienn Gulyás, Molnár)

Zsófia, Zsófia Rideg, Enikő Sepsi), L'Ha rmattan, mn, 2006, pag. 30.

3 „În dramaturgia clasică, obstacolul extern este independent de voința eroului,

El își asumă imaginea puterii în picioare. Obstacolul intern este unul psihologic sau

 Derularea exercițiului:

Creatura fantastică se străduiește spre un obiectiv realizabil. La jumătatea drumului, el întâlnește un obstacol.

Evaluează obstacolul și încearcă să-l depășească.

Note:

Creatura își poate folosi toate simțurile. Trebuie să treci peste asta cumva

obstacol, dar este limitat de abilitățile sale rezultate din trăsăturile sale fizice și de caracter

acțiunile lui.

Putem preciza începutul situației: creatura fantastică, așa cum ar fi, „cade din cer”

(atât la propriu, cât și la figurat), de parcă ar fi sosit de pe o planetă extraterestră

pe un teritoriu complet necunoscut.

Orice soluție este acceptabilă. De exemplu, în timpul unui exercițiu de improvizație,

slab, tremurător, cu o construcție fragilă, lipsit de forță, capabil doar să facă mișcări mici

Bătrâna creatură cilindrică, spongioasă, mergea cu pași mici, stânjenită, cocoșată.

pe drum. Era speriat de obstacolul din calea lui, dar s-a luptat cu el din toate puterile:

A încercat să o miște, a încercat să treacă peste el, dar a obosit și a murit în

în efort. Păpușarul dădu drumul pentru câteva clipe la cilindrul de burete: zăcea moartă.

pe pământ. Apoi l-a atins din nou, iar „sufletul" cilindrului de burete a sărit de pe pământ,

Luând o formă diferită, a zburat peste obstacol cu aripile sale asemănătoare unei păsări. Ca un alt exemplu

Îmi amintesc de acea creatură cilindrică de burete, energică, veselă, rapidă ca un vierme care

Când se confruntă cu un obstacol, se bazează mai întâi pe puterea sa, apoi pe priceperea lui și, din moment ce nu are succes

nici una dintre încercări nu funcționează, începe să curteze scaunul, „cerându-i cu plăcere să nu-i ia în cale" și

sub influența unei vorbe bune și a bunătății, obstacolul se mișcă ca un „deus ex machina"4, și

Lasă să treacă creatura cilindrului burete care îl vrăjește. Păpușa își continuă călătoria fericită, atunci

Este surprins să observe că obstacolul îl urmărește cu fidelitate, devenind tovarășul său de călătorie.

Mișcări recurente

Cilindrul din burete care creează creatura fantastică nu este flexibil.

putem trăi din nou. Este important ca acest material plastic, neutru

Dacă creăm un corp dintr-o formă, îl păstrăm astfel încât să poată fi

Ființa noastră câștigată ar trebui să fie recunoscută și identificabilă în orice situație.

contradicție morală. Cu toate acestea, nu putem trasa o linie ascuțită între aceste două tipuri de obstacole.

limită." – Patrice Pavis: Dicționar de teatru (trad.: Adrienn Gulyás, Zsófia Molnár, Rideg

Zsófia, Sepsi Enikő), L'Harmattan, Mon, 2006, 29. -30. lateral.

4 Un deus ex machina (tradus literal ca „zeul care iese din mașină, scapă etc.") este un

denotă un concept dramaturgic care justifică apariția neașteptată a unui personaj

finalizarea piesei. Patrice Pavis: Dicţionar de teatru (traducere de Adrienn Gulyás, Zsófia Molnár,

Zsófia Rideg, Enikő Sepsi), Editura L'Harmattan, Lun, 2006

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

180 Metodele de rezolvare a problemelor, reacțiile, comportamentul și mișcările sunt fizice

decurg din proprietăţile sale. Dacă cilindrul este deplasat pe toată lungimea sa

„o figură slăbită”, atunci păstrăm acest aspect slăbănog. Sunt avantaje

din aceasta (de ex.: se uită cu ușurință la un obiect înalt), dar trebuie să fie

aplecaţi-vă dacă vreţi să intraţi într-un pasaj îngust din care

Cu toate acestea, atunci când este eliberată, se îndreaptă din nou și își recapătă forma.

Orice schimbare fizică la el provoacă schimbări de dispoziție. The

revine periodic la forma de bază, parcă

acţionează ca un memento pentru privitor şi păpuşar: pe cine creează

pe viata? La cine ma uit? (De exemplu, dacă creatura este ca o omidă, o reptilă,

alungit orizontal cineva care, într-o anumită situație, devine o minge

se răsucește și sare, se rostogolește, după ce a trecut efectul care a provocat balingul

trebuie să revină la forma iniţială.) Forma marionetei

schimbarea este unul dintre cele mai eficiente mijloace de exprimare a sentimentelor unei fiinţe, dar

Ai grijă să nu exagerezi, pentru că nu este potrivit pentru situație.

Adaptarea este sarcina principală și elementul de existență al creaturii fantastice. Ar trebui să simți.

limitările sale, astfel încât scopul său de a fi atins este în joc, iar situațiile au potențial de conflict

raportează-i lui.

Mișcările recurente și secvențele de mișcări pentru noi toți

caracteristici. Fiecare gest, gest al mâinii, grimasă este irepetabil și

unic. Aceste gesturi și reacții recurente sunt creaturi imaginare

trebuie să fie și în carcasă. Desigur, în diferite situații

Aceste mișcări apar cu energie și ritm diferit, dar

Ideea este aceeași în toate cazurile. Cu forma unei creaturi fantastice,

cu mișcările sale, adică postură și gesturi, el creează o acțiune dramatică

afișează. Este important ca aceste mișcări să nu se amestece între ele,

ghidați în siguranță spectatorul, care poate continua să construiască linia de gondolă.

De asemenea, sunt de mare ajutor în menținerea acestei continuități.

gesturile și mișcările recurente. Caracteristic, unic,

fac să fie recunoscută creatura noastră cilindru burete.

CAPITOLUL V. Role de burete – lumea creării figurilor

181 85. Exerciţiu:

Mișcarea de bază

(practica individuala)

Preparate:

Să facem o păpușă cu cilindru din burete. O să dărâmăm un scaun cu spătar pe terenul de joc.

În mijloc.

Cursul exercițiului:

Cu marioneta deja în forma sa pre-proiectată, vom experimenta cu a

mișcare (să numim asta o mișcare de bază) care este specifică acelui personaj. Dacă

Îl găsim, îl observăm, îl curățăm și ne ocupăm de cele mai mici detalii.

(prindere cu burete, arcuri, unghiuri, dimensiuni etc.) In acest fel

Creatura creată trebuie să ajungă la o destinație, dar un obstacol (scaunul) îi stă în cale.

Trebuie să găsești o soluție pentru a-ți continua călătoria și a-ți atinge obiectivul. În timpul exercițiului,

Gestul de bază și mișcarea unei creaturi cilindrice de burete revine la anumite intervale.

Comentariu:

Termenul de bază al gestului în acest caz nu este Michael Checkhov

Îl folosesc în interpretarea mea. Fenomenul pe care îl propune este mai degrabă un „tic”

la așa-zisa inervație, mai degrabă decât la „gestul psihologic de bază” al lui Cehov.

Acesta din urmă nici măcar nu apare în realitatea sa fizică, ci este doar a personajului

există în conștiința sa ca „sufletul” figurii padi colorate pe care o creează. Pentru mine este

mișcarea de bază nu este altceva decât mișcarea vizibil caracteristică, definitorie a creaturii cilindru burete

succesiune recurentă de mișcări.

Acordați atenție coregrafiei exacte a gestului de bază, nu o schimbați. Ritmul lui,

Cu toate acestea, încărcarea sa emoțională și nivelul de energie se pot schimba în funcție de situație.

Vocea creaturii fantastice - voci recurente

Sunetul creaturii cilindru burete se naște în același timp cu mișcările sale

eu. Nu este recomandabil să experimentați separat mișcările și sunete.

Odată ce păpușa noastră este gata, să încercăm să facem prima mișcare.

pentru a însoți cu sunet. Să ne asigurăm că este consistent.

mișcarea cu sunetul și niciunul dintre ei nu încetează să aibă probleme de concentrare

din cauza.

Să nu folosim un discurs sensibil. Cu sunete, onomatopee

Creatura cilindrului de burete comunică prin cuvinte și zgomote. Gest de bază

Este însoțită de un sunet, care se repetă și cu repetarea mișcării.

86. Exercițiu:

Ce este în cutie?

(practica individuala)

Preparate:

Facem marioneta din cilindrul de burete. Vom pregăti un loc de joacă

cutie de carton cu partea deschisă în sus.

Cursul exercițiului:

Creatura cilindru burete se apropie de cutie, aruncă o privire înăuntru și apoi ne spune

ce a vazut in el?

Note:

Monologul scurt începe cu impactul emoțional cauzat de atracția din cutie.

(spaimă, tandrețe, frică etc.) Păpușa trebuie să completeze sunetele care compun monologul.

„limbajul corpului”. Să nu ne lăsăm prinși în soluțiile verbale evidente.

87. Exercițiu:

Întorcându-se acasă

(exercițiu în pereche)

Preparate:

Limităm cca. Un teren de joc de 2,5 m, ale cărui capete se numesc A și

La B. O cutie de carton este plasată la jumătatea distanței dintre cele două puncte. O vom pregăti.

păpușile noastre din cilindri de burete.

Cursul exercițiului:

Prima creatură fantastică, pornind de la punctul A, găsește accidental cutia. El/Ea va fi fericit.

el și se mută înăuntru. El adoarme. Cealaltă creatură fantastică părăsește punctul B și pleacă acasă.

în colţul lui. Acolo vei găsi intrusul. Sfârșitul situației este de natură improvizațională.

Note:

Mișcările păpușilor ar trebui să fie însoțite de sunete. Să nu uităm de întoarcere

gesturile împreună cu efectele lor sonore. Sunetele împreună cu mișcările

exprimă sentimente și gânduri, nu expresii egoiste.

Joc de stare cu role de burete

Don Quijote și Sancho Panza, Csongor și Balga, Don Juan și

Sganarelle, Contele Almaviva și Figaro sunt cupluri de scenă ale căror

CAPITOLUL V. Role de burete – lumea creării figurilor

Statutul social al lui 183 este definit chiar la începutul piesei: domnul -

Sunt într-o relație servilă unul cu celălalt. Cu toate acestea, efectul real de scenă

nu este doar acest sistem dat de relaţii. Nu e asta.

se limitează exclusiv la inferioritatea și superioritatea socială.

Statutul jucat are un rol mult mai mare. Actorii au

asupra statutului lor social bine definit (domn de rang superior și statut inferior

statut de servitor), au și un alt statut, pe care îl pot numi

„se joacă". Profesionist de teatru Keith Johnstone a fost primul

Atunci când creează situații scenice, actorii ar trebui să aibă acest rol

pe baza statutului său. Practici de statut în commedia de'l arte

Pornește de la tradiții, dar merge mult mai departe. Pana atunci,

că, în opinia lui, trăirea fiecărei situații din viața de zi cu zi este

joc de statut. În orice relație umană, ne străduim să:

domina (joaca pentru statut superior) sau evita situatiile incomode

În cazul nostru, este tocmai pentru a supraviețui (ne străduim pentru un statut inferior). Şi

toate acestea se întâmplă indiferent de statutul nostru real. Regele de asemenea

Fuge când este hărțuit de cerșetori agresivi.

De asemenea, Johnstone este cel care ne atrage atenția asupra

pentru operațiunile noastre de statut. Adică la acele trucuri inteligente ale noastre,

timp în care ne schimbăm statutul într-un mod de invidiat

(alternând între stările inferioare și superioare la viteza fulgerului) pentru a

atinge obiectivele noastre mai devreme. Cine n-ar fi alternat între implorări şi

cu amenințări doar pentru a obține ceva pentru el

vital important?

Johnstone a creat o bibliotecă de literatură despre acestea

jocuri umane, nu aș dori să înmulțesc lista de lucrări care

dar mai degrabă decât o oportunitate, aș dori să subliniez

în munca noastră cu role de burete.

Este important să clarificăm mai întâi care sunt cele două tipuri de statut.

forme eficiente de exprimare și care sunt ajutoarele, gesturile,

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

184 sunt, ca să spunem așa, „cârje” prin care putem manevra cu anumite cunoștințe în acest sens

între două state.

Voi aminti doar pe scurt câteva dintre acestea. Statutul superior

manifestarea ei în mișcări măsurate, cele pătrunzătoare, rigide

stă în respect, dar are și agresiunea necesară, cel

prezență necontradictorie, dominantă, încrezătoare, calm

chiar si respiratia. Un sentiment de superioritate. Starea inferioară este retrogradată

privirea, clipirea frecventă și capul coborât sunt caracteristice, dar și în acțiune

se vede în mişcările grăbite, poticnirile, sacadatele şi

în respirație neregulată și în comportamentul de evadare.

Deoarece rolele cu burete au foarte puține mijloace de exprimare,

au, în cazul lor statutul apare în tot corpul și

în ritmul şi energia mişcării.

88. Exercițiu:

Starea cu obiectul

(practica individuala)

Preparate:

Ne vom face marioneta cilindrica din burete.

Cursul exercițiului:

Oferim păpușii diverse obiecte pe care le descoperă și le folosește. Superior

A juca pentru statut cu un obiect nu este altceva decât să-l folosești ca pe al nostru. În timp ce mai jos

Tindem să ne jucăm cu un obiect pentru statut atunci când este foarte prețios și valoros pentru noi.

Avem de-a face cu un obiect.

Note:

Este foarte important să nu decidem în prealabil statutul obiectului, dar

Lăsați rola de burete să-și dea seama cum să relaționeze. Cu toate acestea, nu

Nu vom sta în calea eventualelor schimbări de statut. Pentru același subiect, dat

În timpul exercițiului, rola cu burete poate fi poziționată fie într-o poziție inferioară, fie într-o poziție superioară.

89. Exercițiu:

Stare cu spațiu

(practica individuala)

Preparate:

Ne facem marioneta cu cilindru din burete.

 Derularea exercițiului:

Pe baza abilităților păpușii, îi putem atribui un statut mai scăzut sau mai mare în raport cu mediul nostru.

să ne jucăm. (În propria noastră casă, de exemplu, jucăm întotdeauna pentru statutul de top. Dar

într-o biserică sau într-un loc ciudat, cu siguranță mai jos.) De fapt, nimic

nu se întâmplă nimic altceva decât că marioneta (prin propriile abilități) explorează spațiul din jurul ei.

De asemenea, putem crea diverse obstacole pentru a ajuta în acest sens.

Note:

Ne putem juca cu spațiul nu doar pentru un singur statut, ca cilindru de burete

S-ar putea să observi că nu ai ajuns acasă, ci te-ai rătăcit într-un apartament ciudat. In aceasta

În acest caz, statutul se schimbă, este posibil să percepem unde se află prin schimbare.

acum de fapt?

90. Exercițiu:

Jocuri de stare

(exercițiu în pereche)

Preparate:

Ambii jucători își pregătesc marioneta cu cilindru din burete.

Cursul exercițiului:

Fiecare se străduiește pentru un statut mai scăzut sau mai înalt în funcție de propriile abilități.

a juca. Adică să-l domine pe celălalt sau chiar să se supună partenerului. Acest

De asemenea, putem colora cu diverse sarcini. de ex. trebuie să treacă printr-un obstacol dat și

pot comanda în acest scop, dar se pot curta unul pe altul din același motiv,

pentru a-și atinge obiectivele cât mai curând posibil.

Note:

Un efect foarte interesant poate fi obținut dacă sunt combinate scenele stăpân-slujitor menționate mai sus

O vom include și în exercițiu. Adică determinăm în avans (cilindrii noștri de burete

în funcţie de abilităţile jucătorilor) care dintre cei doi jucători care participă la joc este maestru şi

care dintre ele este servitorul și apoi servitorul încearcă să joace pentru un statut mai înalt,

iar domnul vizează statutul inferior.

Dar ai grijă! Servitorul nu poate trece dincolo de propriul său „mediu social”. Adică nu

poate lua locul domnului! Putem vedea stăpânirea acestei reguli în Louis des

În piesa lui Funes, când el este deasupra corpului principal ca sergent, dar încă respectat

deține gradul oficial.

Animația muzicală cu role de burete

Împărțim exercițiile muzicale în două grupe pe baza rolei de burete.

în caz de:

 exerciţii de dans muzical

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

186 exerciții cu obstacole pentru a crea starea de spirit oferită de o piesă muzicală

în mediu

În cazul primului grup, ritmul, stilul și starea de spirit a muzicii

afectează mișcările păpușii. Marioneta pentru distracția lui și a publicului său

dans. Își începe dansul de la un sentiment de bază: în tristețea, în bucuria, în mânia,

în frică, emoție, emoție erotică sau poate

se mişcă şi dansează în plictiseală. Își execută mișcările în ritmul muzicii, care

se transformă în coregrafie și sporesc și eliberează sentimentul de bază

rezultat. Sub influența muzicii, sentimentul de bază devine nuanțat și amestecat cu altele

sentimente și poate chiar să se schimbe complet.

În timpul exercițiilor de dans, acordați atenție coregrafiei dansului, adică

Se bazează pe informații derivate din stilul și ritmul muzicii. THE

creatură cilindru burete – datorită structurii sale flexibile și pentru că

extrem de ușor de manipulat – potrivit pentru mișcări de dans virtuoz,

schimbări bruște de ritm. Poate dansa cu ușurință un tango pasionat, plin de sânge

tânăr, balet clasic ușor sau hip-hop energic, agitat

a face un dans hop. Indiferent ce dansați, coregrafia de bază a acelui dans

(pas de tango, pas de csárdás, sărituri de balet etc.) în limitele propriilor fizice

aplica. De aceea aceste mișcări umane sunt întotdeauna

se transformă, iar mișcările de dans umanoid cu două mâini și două picioare

rezultă o versiune a grotescului, patetic și/sau plin de umor.

„Muzica recomandată” indicată în introducerea la exerciții este doar

numai în scop informativ. Orice altă muzică potrivită pentru exercițiu

înlocuibil. Crearea de montaje muzicale este, de asemenea, o sarcină interesantă pentru a

în cazul unei contur și a unei coregrafii deja dezvoltate, rafinate.

91. Exercițiu:

Rolul cu burete dansează

(practica muzicala individuala)

Preparate:

Ne facem marioneta cu cilindru din burete.

CAPITOLUL V. Role de burete – lumea creării figurilor

187 Derularea exercițiului:

Aducem creatura fantastică la viață în forma descrisă deja. Experimentăm.

Prin mișcările și vocea lui, îi determinăm gestul de bază și sunetul însoțitor.

Determinăm temperamentul lui, calitățile sale interne cele mai caracteristice.

Lăsându-ne imaginația să scape, o potrivim cu o piesă muzicală. Ce este muzica?

stilul care îți place și ce fel de dans ai vrea să dansezi cel mai mult. In ce situatie

Dansează această creatură fantastică? Dacă știm despre asta, te vom face să dansezi

marionetă.

Note:

Mutarea piesei poate fi de mare ajutor în fiecare fază pregătitoare. The

Pregătirile pot fi făcute individual sau în grup în format dialog.

a organiza.

Exemplu: o persoană slabă (zveltă, înaltă, slabă, cu o construcție curbată)

un copil timid, flegmatic, care vorbește în gemete slabe, tremurând

Mișcând o creatură fantastică, îi limităm vârsta: bătrân, ai putea spune bătrân. Favorit

Muzica ei este muzică populară, dansul ei este dansul flăcăilor. De ce dansează ca un burlac? Pentru că muzica

auzind vechea glorie și atmosfera nostalgică. Începe să danseze, dar nu departe.

la fel cum a dansat în tinereţe. El încearcă cu deplină credință, dar dansul lui nu este

mai mult decât o amprentă slabă a unei coregrafii dintr-o epocă trecută. Limitări fizice

îngustat, respirația lui devine mai rapidă, îi este greu să se miște, există

o mișcare care este doar indicată sau înlocuită cu un pas mai simplu. Încă

Elementele dansului popular sunt recunoscute în fiecare moment. În timp ce dansează, își dă seama că

Au trecut anii, nu mai este tânărul care a fost cândva. Entuziasmul inițial scade,

Devine din ce în ce mai trist, încearcă o vreme, apoi renunță. Se așează, se odihnește,

Ascultă muzica și își dă seama că a îmbătrânit.

92. Exercițiu:

Billie Jean

(exercițiu de grup muzical)

(Muzică recomandată: Michael Jackson: Billie Jean)

Preparate:

Facem o marionetă cu cilindru din burete și ne aranjam păpușile în jurul ei.

Cursul exercițiului:

Păpușile dansează într-un mod mai domol în grupuri în cerc, apoi individual

ies în evidență și interpretează câteva secunde dintr-un solo de bravura, la finalul căruia

dansează cu partenerul ales și îl provoacă să le arate ce

poate. Așa se creează schimbul.

 Note:

Fiecare marionetă ar trebui să arate cea mai virtuoasă coregrafie individuală în funcție de abilitățile lor.

in. Dansatorii experimentează competiția, spectacolul public și

trecând ștafeta.

Al doilea grup de exerciții muzicale este executat de o piesă muzicală.

Constă în exerciții cu obstacole efectuate într-o atmosferă sigură și plăcută.

Exercițiile cu obstacole muzicale sunt aceleași cu cele deja descrise.

versiuni muzicale ale curselor cu obstacole, unde monologul interior al personajului,

Starea de spirit, ritmul, tempo-ul și stilul muzicii afectează, de asemenea, dezvoltarea situației.

afectează.

În ceea ce privește alegerea muzicii, găsesc muzica potrivită.

forme de variație, deoarece aceeași temă – care este mijlocul de realizare a scopului

înseamnă intenția sa – revine sub mai multe forme, fiecare variantă este a

simbolizând o altă încercare.

Pasacaglia5 este o formă muzicală care se potrivește excelent

în cursele noastre cu obstacole.

Tema pasacagliei este de obicei iambic în ton și

O serie de variații bazate pe un ostinato - bas. Ostinato este latin.

Provine din cuvântul latin obstinatus, care înseamnă încăpățânare. În muzică

de aceea „...un motiv muzical sau o idee muzicală

înseamnă repetarea sa continuă, cu contrapuncte variabile, variabile

cu armonii. Potrivit acesteia, un ostinato poate fi nu numai o melodie, ci și

o anumită formulă ritmică sau idee armonică caracteristică.”6 The

O creatură fantastică insistă cu încăpățânare să-și atingă scopul și în mod repetat

încearcă în diverse moduri. Prin urmare, pasacaglia se potrivește scopului nostru,

5 „Numele său este probabil derivat din italianul passo di gallo (adică pasul cocoșului) sau din spaniolul pasar și calle.

provine din compusul de cuvinte (adică plimbare pe stradă), din care se poate presupune că

ar putea fi interpretat de actori și muzicieni ambulanți. Muzica de chitară a venit în Italia în secolul al XVI-lea.

cu extinderea ei. A devenit larg răspândit ca gen independent în perioada barocului.” István Balázs: Enciclopedia muzicală.

Budapesta: Editura Corvina, pag. 208.

6 Bence Szabolcsi – Aladár Tóth: Lexicon muzical, III. volum, Editura Muzicală, Budapesta,

1965, pagina 49.

CAPITOLUL V. Role de burete – lumea creării figurilor

189 pentru că ne readuce cu încăpățânare păpușa la sarcina pe care o avem. Toate

încearcă să rezolve aceeași problemă în moduri diferite, în variante diferite

cu o problemă. Din punct de vedere structural, păpușarul este și el avantajos

pentru el, că atunci când apare tema muzicală, este clar expusă, nu prea

apare într-o versiune rapidă, demnă și abia mai târziu în

Ea ajunge la forma virtuoză prin variații crescânde ritmic.

Marioneta în acest caz există în spatele celui de-al patrulea perete7, care protejează

din privirea spectatorilor.

93. Exercițiu:

La jumătatea golului în lupte de cocoși

(practica muzicala individuala)

(Piesă muzicală recomandată: GF Handel – Halvorsen: Passacaglia pentru vioară și violoncel)

Preparate:

Pregătim scaunul acoperit care reprezintă obstacolul din zona de joc, selectăm a

o piesă muzicală, apoi facem păpușa.

Cursul exercițiului:

Creatura cilindrului burete pornește la prima ascultare a primelor batai ale unei piese muzicale

a realiza. Un obstacol îi blochează calea, el se luptă cu el.

Note:

Tempo, ritmul și schimbările de dispoziție ale muzicii sunt mișcarea și

Se potrivesc cu schimbările tale de dispoziție. Să încercăm să evidențiem momentele cheie ale intrigii.

pentru a cronometra accente muzicale. Recunoaște orice melodii recurente sau

elemente sonore la care se pot repeta anumite mişcări şi situaţii

în starea de spirit a caracteristicilor repetiției muzicale (intensitate, tempo, instrumentație).

O întâlnire a două creaturi fantastice

În exercițiile de până acum, un păpușar a folosit un singur cilindru de burete

mutat. Și-a făcut și marioneta în întregime dintr-un cilindru. Acum un astfel de

7 Un perete imaginar care desparte scena de sala. Patrice Pavis: Dicţionar de teatru (trad.

Adrienn Gulyás, Zsófia Molnár, Zsófia Rideg, Enikő Sepsi), L'Harmattan, mn, 2006, 303.

lateral.

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

Putem încerca 190 de opțiuni atunci când creatura pe care am adus-o la viață o găsește

la perechea complementară, iar după o scurtă cunoaștere și explorare, se contopesc într-una singură

cu tovarășul său, iar apoi din ei doi iese o nouă creatură, care acum este formată din doi cilindri

a fost creat și prinde viață odată cu mișcarea a două ansambluri de păpuși. Să ne cunoaștem

în timpul procesului, orice descoperire trebuie să fie o sursă de bucurie

ar trebui să fie, conform căreia toate informațiile trezesc sentimente pozitive în ambele

în caracter. Fiecare descoperire aduce bucurie creaturilor burete, care

Devine din ce în ce mai sigur pentru ei că și-au găsit adevăratul suflet pereche.

Simțurile, gesturile de bază, sunetele și

mișcări recurente.

94. Exercițiu:

Schimburile

(exerciţiu în pereche)

Preparate:

Ne facem marioneta cu cilindru din burete.

Cursul exerciţiului:

Cele două creaturi fantastice se îndreaptă una spre alta, se descoperă, se cunosc și apoi

simpatia reciprocă are drept rezultat încredere unul în celălalt: se apropie, interacționează,

apoi se împletesc, corpurile lor se transformă și o a treia ființă nouă iese din cele două corpuri,

cineva care arată diferit, are calități diferite. El pornește în călătoria lui și

scoate sunete în timpul mișcării.

Note:

Contopirea celor două ființe este un proces spontan, cu atenție și răbdare până la

Păpușarii modelează cei doi cilindri într-o nouă creatură, în timp ce mișcarea și modelarea continuă

iar în urma sunetului se naște o a treia ființă care poate aminti

cu caracteristicile sale celor doi predecesori care l-au creat. Exercițiul este continuu, cu pauze și

fără puncte de întrerupere.

Marionete mutate în grup create din mai mulți cilindri de burete

design și animație

Exercițiile din capitolul următor funcționează bine

se presupune lucrul în echipă. Ei dezvoltă atenția între parteneri și

191 armonie, precizia mereu prezentă. Sunt obişnuiţi cu perseverenţa şi

pentru procese de lucru meticuloase, mai lungi, care necesită răbdare.

Aceste exerciții sunt un tip de tehnică de păpuși bunraku.

poate fi considerat și un „studiu preliminar”, dar din punct de vedere tehnic, multe

Putem descoperi asemănări cu practicile de animație textilă. Mai mult

Folosim role de burete, cel puțin cinci. Facem din ea marionete uriașe,

pe care îl „desenăm” în fundalul negru. De cele mai multe ori vor fi cifre plate,

dar putem face și păpuși tridimensionale. Rolele cu burete sunt nemișcate

De asemenea, îl ținem în mâini și îl manipulăm. Un păpușar poate ține mai mulți cilindri,

sau mișcă, dar indiferent câți cilindri ai manipula, le ai mereu pe amândouă

folosește-ți mâinile în timpul exercițiilor. Cu rolele de burete alb

ne proiectăm păpușile pe un fundal negru, de parcă ar fi pictate cu vopsea albă

Pictam linii pe hârtia de desen întunecată cu o pensulă. Acesta este motivul pentru care

marionetele antropomorfe vor semăna cu figurine de băț,

iar figurile de animale vor fi conturate cu cele mai simple linii de contur.

Să încercăm să ne limităm la cele mai caracteristice și mai importante forme.

Să nu detaliem prea mult ceea ce descriem. Marioneta ar trebui să fie un aspect important

mobilitate: îmbogățiți-o cu detalii care nu sunt

nu numai că îi adaugă o notă estetică, ci și crește mobilitatea elementelor în mișcare

număr. Să căutăm soluții creative pentru forme deschise de culoare

transformări (de exemplu: o figură mănâncă, apoi aparent

îngrășarea – corpul păpușii este alcătuit din două așezate vertical, strâns distanțate

format dintr-un cilindru paralel din burete ținut lângă el la început, apoi

Când „te îngrași” în ritmul de a mânca, cei doi cilindri se îndepărtează

unul de altul, apoi formați un cerc, indicând burta plină a păpușii).

Păpușile ar trebui să fie așezate confortabil una lângă alta și

ține cilindrii în siguranță, deoarece este destul de solicitant din punct de vedere fizic,

Este un proces lung pentru a dezvolta o astfel de practică și este mai bine să nu o faci

trebuie să împărtășească în această direcție deja în mod constant împărtășit

Atenţie.

 În cazul păpușilor umanoide uriașe, odată ce ne-am înțeles
într-o mișcare, într-o acțiune, apoi o facem noi înșine, a noastră
mișcarea cu corpurile noastre. Repetați de mai multe ori, mai întâi mișcarea
înregistrați-l și apoi examinați mișcările în consecință,
ce parte a corpului păpușii ne mișcăm în jocul de echipă,
deci ce mişcări parţiale constituie sarcina noastră. Ce fel de mișcare
Ce face partea corpului pe care o mișcăm și cum se leagă aceasta de corp?
cu restul părților pe care însoțitorii noștri le mută.
Dacă o marionetă umanoidă uriașă se adună, lăsați-o să respire câteva
înainte de a se muta. Aceasta înseamnă practic că mișcatorul de păpuși
Păpușirii respiră împreună și mișcă păpușa. În primul rând, suspine adânc 3-4.
este nevoie (sa nu uitam de suspinul marioneta, nu de noi individual, deci de suspinul
(corpul păpușii se mișcă în urma căruia, aparent,
Se creează o sinergie tangibilă în cadrul echipei de păpuși. THE
După suspine, urmează respirația normală și din acel moment
Nu mai acordăm atenție respirației, dar atenția noastră este îndreptată spre mișcare.
accent.
Nu uitați asta cu rolele cu burete
„desenăm”. Ca și în cazul jocului de umbre, trebuie să stăpânim asta
abordarea de rezolvare a problemelor care va ghida tehnica noastră de execuție: ce
L-am văzut noi și cum? În jocul de umbre desenăm cu lumină și umbre, aici
cu liniile albe. Transformările, imaginile suprareale, stările de spirit
a-l aduce la viață este cel puțin la fel de mare ca o sarcină de dimensiune umană
aducerea unei piese mai aproape de natural în armonie, grup

în mișcare.

95. Exercițiu:

Balerina

(practica muzicala de grup)

(Piesă muzicală recomandată: Saint-Saens: Le Cygne – Lebăda – din suita „Carnavalul animalelor")

Preparate:

Vom avea nevoie de 9 cilindri de burete, care vor fi mutați împreună de 9 păpuși.

 Asamblam o balerină stick cu o fustă de tul în fața unui perete de oglindă. De asemenea

Verificându-ne munca în oglindă, încercăm 8-10 mișcări clasice de balet.

Cursul exercițiului:

Adunăm coregrafia la muzică, care este ghidată de un ochi extern.

o rafinăm, o exersăm până când funcționează fără probleme și cu acuratețe.

Balerina își încheie dansul, apoi atinge punctul culminant cu un ultim mare salt

înghețăm momentul, balerina se rupe în bucăți și una sau două

se transformă în păsări făcute din cilindri de burete și zboară departe.

Note:

Membrele balerinei trebuie să fie lungi (folosește câte un cilindru pentru fiecare). THE

membrele sunt ținute de un păpușar, cu o mână la încheietura mâinii sau la gleznă, cu cealaltă

la cot sau genunchi. Fixarea umărului și fixarea șoldului sunt o altă chestiune.

meseria de păpușar. Capul ar trebui să fie, de asemenea, făcut dintr-un cilindru separat din burete, astfel încât

stai aprox. 20 cm si gat. Corpul său este o simplă coloană vertebrală (o coloană susținută vertical

cilindru) de care sunt atașate membrele și care este înconjurat de

fuste de balet. Facem balerina dintr-un cilindru înnodat la ambele capete.

sânii ei, care sunt mișcați separat de un păpușar, legați de coloana vertebrală din spate. Fusta din tul

Ar trebui să fie făcut din doi cilindri de burete, care sunt ținute în formă circulară în jurul șoldurilor păpușii. THE

Coloana vertebrală a manechinului ar trebui să treacă prin centrul arcului fustei și trebuie să fim întotdeauna atenți

Trebuie să observăm cu precizie forma circulară și poziția centrală a axei centrale. THE

planul fustei trebuie să rămână întotdeauna perpendicular pe linia care formează coloana vertebrală a balerinei

(pentru rola cu burete).

Părțile corpului mutate de cei nouă păpuși și punctele în care vor fi ținute

role de burete:

1. marionetă: cap și gât, se cere o atenție deosebită pentru a dirija privirea, capul este grațios

creând mișcări. Aveți grijă să nu lăsați capul să se odihnească pe podea dedesubt.

părți ale corpului, nu strângeți manechinul, ci păstrați înălțimea tot timpul

Mâna dreaptă: cap.

Mâna stângă: gâtul și cele două capete superioare ale brațelor – punct de atașare.

Al 2-lea păpușar: brațul drept, ambele brațe trebuie să se miște în armonie, executând gesturi de balet clasic

o reproduce exact.

Mâna dreaptă: încheietura mâinii.

Mâna stângă: cot.

al 3-lea păpușar: brațul stâng.

Mâna dreaptă: cot.

Mâna stângă: încheietura mâinii.

4. păpușar: coloana vertebrală, respectarea consecventă a înălțimii marionetei, a taliei și a acesteia

utilizarea consecventă a curbei, relație precisă cu fusta.

Mâna dreaptă: talie.

Mâna stângă: capătul inferior al coloanei vertebrale, capătul superior al ambelor picioare – punctul articulației.

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

194 Al 5-lea păpușar: sânii, dând un plus minuscul și delicat prin ridicarea și căderea lor,

mișcări care reflectă respirația unei balerine, sarcină care necesită moderație

ei înseamnă.

Mâna dreaptă: sânul drept.

Mâna stângă: sânul stâng.

6. papusar: fusta din tul cel mai important este sa pastrezi forma cercului, fusta este cea care formeaza curba

Păstrați fiecare punct al rolei de spumă la o distanță constantă de coloana vertebrală.

și echidistant.

Mâna dreaptă: ține centrul cilindrului care formează prima jumătate a fustei.

Mâna stângă: ține articulația din dreapta a celor doi cilindri care alcătuiesc fusta.

7. marioneta: fusta din tul.

Mâna dreaptă: centrul cilindrului care formează jumătatea din spate a fustei.

Mâna stângă: punctul de îmbinare din partea stângă a celor doi cilindri care alcătuiesc fusta.

A 8-a marionetă: picior drept, picioarele se mișcă în vârful picioarelor, pantofi de balet, balet clasic

Își încheie mișcările. Începutul și sfârșitul mișcărilor în baletul clasic

se face conform poziţiilor sale de bază.

Mâna dreaptă: gleznă.

Mâna stângă: genunchi.

A 9-a marionetă: piciorul stâng.

Mâna dreaptă: genunchi.

Mâna stângă: gleznă.

96. Exercițiu:

Floare minune

(practica muzicala de grup)

(Muzică recomandată: Art Garfunkel - Paul Simon: Sound of silence)

Preparate:

Folosiți cel puțin atâtea role cu burete în practică câte participanți sunt.

la locul de muncă.

Cursul exercițiului:

Dintr-o sămânță de floare iese un vlăstar viguros, care începe să se dezvolte și

Tulpina plantei crește continuu, pe care se dezvoltă frunze, flori și virici. Muzica

Încheiem exercițiul cu un moment de concentrare susținută.

Note:

Rolele cu burete sunt angajate în exercițiu una câte una. Încet și sigur

misca cilindrii cu gesturi continue. Nu este nevoie să creați unul existent

a persista in forme: este o conventie acceptata in timpul dezvoltarii plantelor ca initiala

Formele dispar și se transformă, parcă ar dezvolta în continuare planta.

 Elementele implicate în practică cu forma și ritmul lor de creștere

fie continuări ale părților care le preced.

În primul rând, încercăm exercițiul ca o improvizație spontană, apoi îl încercăm cu un ochi extern.

găsiți cele mai de succes procese, conectați-le,

haideți să o îmbunătățim din punct de vedere estetic și apoi să dezvoltăm tehnica finală

formă.

97. Exercițiu:

Băiețel jucând mingea

(practica muzicala de grup)

(Piesă muzicală recomandată: G.Bizet: The Ball [Le Bal], suita Jocuri pentru copii [Jeux d'enfants])

Preparate:

Vom face o figură și o minge în funcție de capacitățile și imaginația noastră.

Păpușa băiețelului este mutată de mai mulți păpușari împreună, în timp ce mingea este mutată separat de un singur păpușar.

Cursul exercițiului:

Băiețelul păpușă se joacă cu mingea lui și apoi fiecare dintre cilindrii de burete care îl alcătuiesc

Se transformă într-o minge și continuă să se miște ca o minge.

Note:

Să rafinăm mișcările băiețelului cu ajutorul extern. Să-i dăm jos pe cei puțini

mișcare pe care o vei efectua în timpul exercițiului. Poți sări mingea,

Te poți rostogoli, cap, punte, echilibrează cu ea etc.

98. Exercițiu:

Visul Arizona

(practica muzicala de grup)

(Piesă muzicală recomandată: Goran Bregovic: Arizona Dream)

Preparate:

După ce ascultăm muzica, vom discuta ce imagini de vis le-a inspirat muzica în fiecare persoană.

muzică. Selectăm cel puțin trei imagini care pot fi create din punct de vedere tehnic.

consideram

Cursul exercițiului:

Ascultând muzica filmului lui Emir Kusturica, creăm imagini în

din role de burete. Aceste imagini sunt în continuă schimbare, urmând una pe alta.

Note:

Momentele inițiale și finale sunt esențiale: suprarealul apare de nicăieri

succesiune de imagini, apoi dispare.

99. Exercițiu:

Melcul

(exercițiu muzical-textual de grup)

Preparate:

Să citim următoarea poveste a lui Zsolt Láng: Viața Stickmanului. din cartea lui8

Melcul

„În timp ce mergea pe câmp, cu câțiva pași înaintea lui, a descoperit o

melc. De îndată ce melcul a observat apropierea, s-a ascuns repede în casa lui.

Stickman-ul își dorea foarte mult să-l vadă, mai ales pe cel telescopic.

Era interesat de căprioare. A îngenuncheat, ascunzându-și fața în iarbă. bug-uri în părul lui

Au zburat, dar el a așteptat căpriorul cu o privire neclintită și goală.

„Nimic, doi melci", a observat un străin care trecea pe acolo.

Cursul exercițiului:

Vom interpreta povestea folosind role de burete.

Note:

Textul poate fi rostit, dar nu este absolut necesar. Include, de asemenea, acompaniament muzical

putem alege, dar nu este obligatoriu.

Relația dintre Stickman și melc, metamorfoza Stickman-ului

dezvoltarea și reprezentarea sa vizuală nu ar trebui să fie doar expresive și ușor de înțeles, ci și din punct de vedere tehnic

Este, de asemenea, foarte netedă.

Acordați o atenție deosebită dispoziției, ritmului și ritmului poveștii!

8 Zsolt Láng: The Life of the Stickman, Polis, Cluj-Napoca, 1994

POSTFAŢĂ

„Conceptul de marionetă cuprinde tot ceea ce are această artă specială

cere. Păpușarul scrie, dramatizează, proiectează, modelează, coase, acționează și regizează.

Păpușar creativ – dacă asta sună mai bine. (…) Păpușile sunt o artă plastică,

meșteșugul, dăruirea de viață, misterul nașterii, crearea lumii. De aceea este unic

art.”1

Procesul de pregătire artistică ridică întotdeauna întrebări. Aceste

iar cele mai frecvente două întrebări sunt: Ce poate fi învățat a

din arta? Și: Cum?

Răspunsul la prima întrebare este de obicei: măiestrie.

Da, acest lucru este evident, dar ce înseamnă această cunoaștere, care...

în limitele timpului și posibilităților – un student (păpuși) actor

poți obține de la un curs universitar.

Și întrebarea cum se poate răspunde de câte ori există școli,

Sunt tot atâtea programe, cât mai mulți profesori și cât mai mulți elevi. Si eu sunt unul dintre ei.

pentru profesorii care doresc să transmită copiilor cunoștințe de păpuși

pentru cei interesați de profesie. Aceste două întrebări îmi ghidează munca pe tot parcursul,

deși știu că nu există un răspuns definitiv, sau chiar oarecum satisfăcător

pot fi găsite: din dinamica situaţiei pedagogice însăşi

Rezultă că perspectivele se schimbă pentru totdeauna. Astăzi, o versiune,

mâine cealaltă propunere pare viabilă. Cu toate acestea, există

câteva cerințe de bază pe care le are fiecare artist în formare

poate fi găsit. Una dintre acestea provine din atitudinea creativă însăși și aceasta este

creativitate. Una dintre cele mai dezvoltate vizual și mai eficiente

instrument creativ.

1 Ildikó Kovács: Teatrul magiei, În: păpușarul Ildikó Kovács, Koinónia -OSZMI, Cluj-Napoca,

2008, pagina 107

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

198 Improvizația este una dintre cele mai bune modalități de a dezvolta creativitatea

posibilitate. Ocazional, actoria apare ca un subiect separat -

în educație, dar după părerea mea, păpușile sunt inseparabile de educație

de la educație artistică, pregătire muzicală, tehnici meșteșugărești

cunoașterea și stăpânirea conceptelor dramaturgice de bază.

Modelele comune prezentate aici sunt rezultatul multor ani de experiență.

s-au născut ca urmare. A fost o experiență interesantă să scoți unul în fiecare an.

exersați și experimentați cum se transformă diferite lucruri

după ideile şi caracteristicile grupurilor. Eu cred că cariera didactică

Se bazează pe învățarea reciprocă și pe construirea experienței. De la studenții mei de-a lungul anilor

Am învățat multe, am primit multă energie și exercițiile

forma sa actuală este și rezultatul muncii lor.

Material teoretic care însoțește exercițiile pentru a vă ajuta să înțelegeți exercițiile

necesar. Partea teoretică are două caracteristici izbitoare:

1. aceeași idee, „explicația modului în care păpușa prinde viață”

se repetă în mai multe formulări,

şi

2. afectează artele plastice, muzica, arta populară, literatura,

domeniul studiilor teatrale.

A da viață unei marionete este, până la urmă, cel mai mult pe care un păpușar poate obține.

De aceea, fiecare dintre exerciții face parte din acest proces.

experiența, dobândirea, conștientizarea și reproductibilitatea acesteia

viza-l. Combină gândirea animației cu animația

cu tehnologie, oferă o oportunitate de a dezvolta și dezvolta aceste două. În același timp

materialul teoretic completează şi asistă acest proces cu diverse marionete şi

cu formularea specifică a oamenilor creativi care iubesc păpușile,

cu părerea lui.

Părțile referitoare la artele conexe sunt mai mult despre atragerea atenției.

ei vizează. Una dintre cele mai mari realizări ale carierei noastre didactice este să vedem în studenții noștri

reusim sa trezim interesul pentru munca noastra. In acest curs

 (printre altele) putem citi câteva cuvinte despre impresionism, sau despre

despre pasacaglia, shamizen și bunraku. Kosztolányi și Weöres

Putem privi poeziile lui Sándor, sau scrierile lui Gyula Illyés și Saint Exupery.

În. Scopul real, însă, este de a crea dorința de a citi poezie,

readuceți la lectura poveștilor, treziți interesul pentru creațiile de artă plastică

pentru a vedea cererea, lărgi gama de lucrări muzicale ascultate.

Sperând că ne vor face să ne uităm la noi și la lume cu mai multă curiozitate,

și una dintre părțile cu adevărat incitante ale acestuia din urmă: păpușile.

[Pagina 201 - Fără text extractibil]

BIBLIOTECĂ

Cei trei miniștri văduvi – povești coreene, Europa, Budapesta, 1966.

Etnografia intelectuală a maghiarilor, IV. Volum: Muzică - dans - obiceiuri - religie - joacă,

Tipografia Regală Maghiară, Budapesta, nr. n. (Redactor: N. Károly Bartha,

Sándor Gőnyez, Zoltán Kodály, László Lajtha, Elemér Schwartz,

Sándor Solymossy, Ákos Szendrey, Zsigmond Szendrey).

Enciclopedia Simbolismului, Corvina, Budapesta, 1979.

Antoine de Saint - Exupéry: Micul Prinț (traducere de György Rónay), Móra, Budapesta, 1970.

Géza Balogh: Poetica obiectelor, Yves Joly are o sută de ani – sursa: www. szinhaz.hu, (data descărcare: 11 iulie 2009) .

Barbara Pease - Allan Pease: Enciclopedia limbajului corpului, (trad. Noble Anna) Editura Park, Budapesta, 2008.

Gyula Csoma: Cunoștințe psihologice de bază, OKKER, Biroul Educațional, Seara de la Budapesta, 1995.

Győző Dúró: Bunraku, sau păpuși care mișcă oamenii, În: Omul și marioneta, Muzicieni, Budapesta, 1990.

EH Gombrich: Artă și iluzie – Psihologia reprezentării vizuale, Gândirea, Budapesta, 1972.

Dicţionar de estetică, Gondolat, Budapesta, 1972.

Károly Falvay: Mișcare ritmică – joc de cânt, OPI, hn, 1990.

Gânduri despre artă, Kriterion, București, 1975.

Sándor Hernádi: selector de cuvinte distractive, Mozaik Educational Studio, Szeged, 1993.

Béla Heszke: Teatru, Minerva, Cluj-Napoca, 1944.

 Gyula Illyés: Cu busolă, II. Volum, Editura Fiction, 1975, Budapesta.

Gyula Illyés: Înregistrări din jurnal 1961 -1972, selectate, editate, publicate regia: Gyuláné Illyés.

Gyula Illyés: Note de jurnal, 1967: Societatea obiectelor http://mek.oszk.hu/ 00600/00678/html/index.htm (timp de descărcare:

20 iulie 2009) .

Tamás Jászay: Horror animat, www.revizoronline.com, (ultima descărcare data: 11 martie 2023).

K. No. Stanislavsky: Opera unui actor – Jurnalul unui actor student (trad. Géza Morcsányi), Gândirea. Budapesta, 1988.

Kokubu Tamotsu: Teatrul Japonez, (trad. Péter Kopecsni), Gondolat, Bp. 1984.

Poezii colectate ale lui Dezső Kosztolányi, Szépirodalmi Könyvkiadó, Budapesta, 1971.

Ildikó Kovács Teatrul magiei, În: păpușarul Ildikó Kovács, Koinónia - OSZMI, Cluj-Napoca, 2008.

Regizor Ildikó Kovács, Koinónia -OSZMI, Cluj-Napoca, 2008, pag. 97 -98, A Un copil este doar un bebeluș, dar perna...! , conversația lui Zelmira Szabó cu Kovács Cu păpușarul Ildikó.

Ildikó Kovács: Încerc să investighez... din exterior, din interior... Magazin de păpuși, III. anul 2 -3. ediție, publicată de Fundația de Artă Károly Kernstok, Tatabánya, 2006 .

Zsolt Láng: The Life of the Stickman, Polis, Cluj-Napoca, 1994.

János László: Rolul jocului în educația pentru muncă și societate, Anuarul Societății Etnografice a lui János Kriza, numărul 11, editat de Maria Szikszai, Cluj-Napoca, 2003.

Enciclopedia artelor teatrale maghiare/ Lehel Óhidy, www.mek.os zk.hu (data descărcare: 17 iulie 2009) .

Mercure de France 1892/2.

Ferenc Mérei – Ágnes Binét: Psihologia copilului, Gondolat, Budapesta, 1972.

Biblioteconomie

203 Michael Checkhov: Către actor – Despre tehnica actoriei, (trad. Honti

Katalin), Polgár, Budapesta, 1997.

O. Gábor Nagy: zicători și proverbe maghiare, Gondolat, Budapesta, 1966.

Lehel Óhidy: Școala Mișcării Păpușilor, Institutul de Cultură Populară, Budapesta,

1960.

Patrice Pavis: Dicţionar de teatru (trad.: Adrienn Gulyás, Zsófia Molnár, Rideg

Zsófia, Enikő Sepsi), L'Harmattan, luni, 2006.

Platon: Legile, lucrări complete ale lui Platon III. volum, Editura Budapesta Europa,

1984, (traducere de Dénes Kövendi).

Polcz Alain: World Play – Dynamic Play Diagnostics and Play Therapy, Pont

Editura, Budapesta, 1999.

Péter Popper: Cartea călătoriilor interioare, Saxum, Kaposvár, 1990.

Andrea Rádai: Raportul Andreei Rádai din tabără, www.szinhaz.hu, (ultimul

data descarcarii: 11 martie 2023) .

Roland Scholm: Caracteristicile teatrului de păpuși, impactul său psihologic asupra spectatorului și asupra

păpușar, Traducere de: Márta Tömöry În: Om și păpușă, Muzicieni,

Budapesta, 1990.

Bence Szabolcsi: Istoria muzicii, publicat de Rózsavölgyi și colegii săi, Budapesta,

1940.

Bence Szabolcsi – Aladár Tóth: Lexicon muzical, III. volum, Music Publisher

Compania, Budapesta, 1965.

Vida Mária Székácsné: Arta copiilor în Japonia, Corvina, Buda Pest,

1971.

Serghei Obraztsov: Teatrul Chinezesc, Gondolat, Budapesta, 1960.

Ede Tarbay: Gânduri despre păpuși II. parte în: ART LIMES - PUPUPU - MAGAZIN V.

Fundația de artă Károly Kernstok, Tatabánya, 2007/4.

Márta Tömöry: Spectacolul de păpuși din interior, o conversație din secolul trecut Kemény

Cu Henrik În: BÁB -TÁR II -III, Art Limes, Tatabánya, 2006.

Márta Tömöry: Aici este teatrul de păpuși, Móra, Budapesta, 1985.

Sándor Weöres: Scrieri adunate I-II. volum, Magvető, Budapesta, 1970,

Volumul I.

www.drama.hu/DATA/ad1/jzs.pdf (data descărcare: 17 iulie 2009)

www.lutheran.hu, (descărcat pe 11 iulie 2008)

www.neumann-haz.hu, (descărcat pe 11 iulie 2008)

www.szinhaz.hu , (ultima descărcare: 11 martie 2023)

ANEXE

2008 examen de păpuși

2009 Spectacol ciclist – Spectacol de păpuși bazat pe cântecele Ciclist de Vilmos Gryllus pentru copii de grădiniță și școală elementară

2010 Spectacol de păpuși în aer liber

211 2010 Peek-a-boo, păpuși și joc de fereastră

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

212

Atasamente

213 2011 Păpuși, mâini, cilindri

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

214

Atasamente

215

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

216 2012 ursuleț de 4 metri – joacă cu ursuleți, Nándi și Raul

Atasamente

217

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

218 2013 Ursuleti de plus in toate cantitatile

Atasamente

219

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

220 2013 P – materiale plastice

Atasamente

221

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

222

Atasamente

223

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

224 2014 Anul II examen de păpuși

Atasamente

225 2014 Mindenke și cutia magică – călătorie în familie fără limită de vârstă

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

226

Atasamente

227

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

228 2015 To bee or not to bee – text joc de păpuși – și fără limită de vârstă

Atasamente

229

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

230

Atasamente

231

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

232 2016 Qkac

Atasamente

233

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

234 2017 Göcs – spectacol de păpuși pentru adulți

Atasamente

235

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

236

Atasamente

237

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

238 2018 Beexmas

Atasamente

239

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

240 2018 Insomnie

Atasamente

241

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

242 2019 Ilonka – spectacol de păpuși pentru adulți

Atasamente

243

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

244

Atasamente

245 2019 Pimpimpáré – o lecție neobișnuită de muzică de păpuși bazată pe Domokos Szíilágyi și Péter Vermesy

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

246

Atasamente

247

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

248 2022 Prințul Holvanholnics

Atasamente

249

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

250 2022 examen de păpuși

Atasamente

251

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

252

Atasamente

253 2023 Autoportret cu o păpușă – un spectacol de păpuși pentru adulți inspirat din lumea Anna Margit

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

254

Atasamente

255

Improvizație cu păpuși. Gândirea animației și tehnicile de animație

256

Atasamente

257

[Pagina 259 - Fără text extractibil]